НОВИТЕ КНИГИ-ИГРИ ОТ ЛЮБИМИТЕ АВТОРИ

1. **„Асасините на Персия: Спящият убиец” Блонд и Уейн**
2. **„Патрул за ада” (първа и втора книга) Блонд и Уейн**
3. **„Пътят на тигъра: Отмъстител” Марк Смит и Джейми Томсън**
4. **„Ледената цитадела” Колин Уолъмбъри**

Книги-игри класика

www.facebook.com/knigi.igri

© Автор: Любомир Николов
Редактор: Константин Петров
Художник: Андрей Первухин
Предпечат и оформление: Георги Миндизов
Издателство БГкнига ЕАД
ISBN: 978-954-8628-93-8

включва и „Пътуващият цирк”,
предистория към „Асасините на Персия”
© Александър Александров

ВЪВЕДЕНИЕ

Тази история се развива много далече - както в пространството, така и във времето.

Древните легенди на Лимерийското кралство разказват, че първите заселници са пристигнали тук от далечен свят на име Тера. Огромен железен кораб пренесъл храбрите странници през пустотата отвъд небето, която разделя световете. Ала пътешествието завършило с катастрофа: невъобразими сили ги тласнали надолу и те рухнали от небето сред огън и грохот. В този гибелен миг на нещастниците им провървяло: под тях се разстилал необятният Северен океан. Падането на суша би означавало неизбежна смърт за всички тях: дори и така, животът на някои от тях бил спасен – ала нищо повече. За броени минути огромният кораб потънал в дълбините и на повърхността на океана останали само шепа хора в малки спасителни лодки.

Тежко било, докато се доберат до бреговете, ала още по-тежко било след това. Защото на Тера цялата година траела осем пъти по-кратко, отколкото на този свят, така че всеки сезон за оцелелите – пролет, лято, есен или зима – продължавал по цели две години. И ако пролетта и есента били благоприятни за живеене, то летните зноеве и зимните студове били тежки – две години горещо лято и две години страховита ледена зима. Над безбрежните океани и просторните равнини непрекъснато духат силни ветрове, често прерастващи в разрушителни урагани. Единственият спомен за Тера оставала тукашната луна – удивително подобна на земната както по размери, така и по период на обиколка – двайсет и осем дни. Затова и хората продължили да броят времето по месеци, само дето една година вече имала не дванайсет, а деветдесет и шест месеца. Но това била твърде малка опора в този свят на бури, жеги и ледове. И в битката с тях, лишени от всичко, което имали, хората от поколение на поколение забравяли познанията, които имали, върнали се почти до първобитно равнище и трябвало оттам да поемат дългия път нагоре.

Разбира се, тези легенди са за едно незапомнено минало. Отдавна вече в Лимерийското кралство се живее добре, макар и не винаги богато. Легендите казват, че много-много отдавна на Тера се е живеело също така и че това време там се е наричало Средновековие. Ала кой ли знае дали всички тези легенди за Тера, за преселение и за огромни железни кораби, прекосяващи пустотата, не са само измислица? Дали не са приказки, които старите баби и дядовци разказват, за да направят живота по-интересен и весел и да отминават по-бързо дългите студени зимни нощи?

В малката ферма “Червените камъни”, където си роден и израсъл, си чувал

не една такава легенда. Откакто обаче баща ти загина във виелицата миналата зима, време за легенди няма. И ти, и братята ти работите от сутрин до вечер, майка ти и сестрите ти са отслабнали и погрознели от работа – но все повече ставаше ясно, че стопанството не може да изхрани всички. Затова и се наложи броят на гърлата в семейството да бъде намален и някой да потърси прехрана другаде. Като най-голям от децата, изборът падна върху теб.

В семейството ти никога не са обичали чичо ти Рудо, но той сега е единствената ви опора. Негово е и обещанието в края на пролетта да те отведе в столицата Менония и да те настани при някого да изучаваш занаят. Докато пътуваш с кервана му, разбираш, че той е чудесен човек и че не сте били справедливи с него. А когато пристигате в столицата, вече си избрал и бъдещата си професия.

Дългите лято и есен бавно отминават и ти скоро си усвоил занаята си нелошо. Вероятно щеше да го усвоиш и по-добре, ала един студен зимен ден погледът ти спря на странна обява, окачена на портите на кралския дворец в Менония:

НЕГОВО СВЕТЛО ВЕЛИЧЕСТВО
РОБЕЛУНД
КРАЛ НА ЛИМЕРИЯ
СЪОБЩАВА НА ВСИЧКИ СВОИ ПОДАНИЦИ
ЧЕ СЪГЛАСНО ДРЕВНИЯ ОБИЧАЙ ОБЯВЯВА
ЕДИНСТВЕНАТА СИ ДЪЩЕРЯ МАЛОРИНА
ЗА ГОДЕНИЦА НА КРАЛСТВОТО.
ВСЕКИ ПОДАНИК НА НЕГОВО ВЕЛИЧЕСТВО
БЕЗ ОГЛЕД НА РАНГ, ЗВАНИЕ, ИМОТ
ИЛИ ОБЩЕСТВЕНО ПОЛОЖЕНИЕ ЩЕ ИМА ПРАВО
ДА СЕ БОРИ ЗА РЪКАТА НА ПРИНЦЕСАТА
НА ГОЛЯМОТО СЪРЕВНОВАНИЕ, КОЕТО ЩЕ СЕ ПРОВЕДЕ
СЛЕД ЕДИН МЕСЕЦ, СЧИТАНО ОТ ДНЕС
ПОДПИСАЛ, СЪГЛАСНО ВОЛЯТА НА НЕГОВО ВЕЛИЧЕСТВО.
ХЕРЦОГ ЛЕОТАР

Учуден си от идеята, но бързо научаваш, че обичаят никога не е подвеждал в избора на способен и добър крал. И така, вземаш решение да пробваш силите си.

Изпитанията никак не са леки и включват множество най-различни неща – умения с оръжие, пъргавина на ума, наблюдателност и не на последно място благородство. След като си преминал някои от тях, оставате само петнайсетина кандидати. Поредното изпитание е да откриете и освободите принцеса Малорина, която ще бъде "отвлечена" (естествено, от хора на дворцовата стража). Нещата обаче се развиват не както е замислено – преоблечени като слуги и стражи, агенти на съседното княжество Ханта, което открай време враждува с Лимерийското кралство, организират истинско отвличане. Планът е прост - принцесата да бъде заведена не в тайното подземие, а на пристигналата в градското пристанище под прикритието на нощта огромна ледена фрегата на Ледените пирати - страховити разбойници, които с този огромен бърз кораб на плъзгачи се носят под напора на бурните ветрове по замръзналите простори на Северния океан и по заснежените равнини и чрез сила измъкват откуп от де когото могат.

Опитваш се да попречиш на плана, но не успяваш. Убивайки херцог Леотар, мъдрия съветник на краля, хантайците завеждат принцесата на ледената фрегата... за да бъдат на свой ред измамени. Пиратите избиват част от тях и зарязват останалите в града, отпътувайки с кораба си. По една случайност успяваш да го настигнеш и да се качиш на него, но само за няколко часа. Опитът ти да освободиш принцесата довежда единствено до това, че си изхвърлен зад борда и разсъмването те заварва да лежиш на леда на няколко дни път от бреговете на Лимерия. Сам, без превозно средство и припаси, смъртта ти е почти сигурна. Ала вместо да се отчайваш, ти даваш люта клетва: да спасиш принцесата, каквото и да ти коства това!

ИЗБОР НА ПРОФЕСИЯ И УМЕНИЯ

В приключенията, през които ти предстои да минеш, уменията са от особена важност. От това колко добре владееш дадено умение често ще зависи колко добре ще се справиш в дадена ситуация.

Максимумът, който можеш да имаш за кое да е умение, е 6 точки. 0 точки означава обикновеното, средно за хората ниво, от което започваш във всяко едно умение. 6 точки означават съвършенство – повече е невъзможно. Уменията са много и човек за такова кратко обучение не може да овладее всички – още повече пък добре. За толкова време си натрупал определен брой точки и те трябва да бъдат разпределени между различните умения. Това в каква степен владееш това или онова умение зависи преди всичко от това каква професия си избрал при пристигането си в града и си изучавал в течение на два сезона. Ето списъкът на възможните професии и това колко точки в кой вид умения носи всяка от тях:

КРАДЕЦ:
СИЛА - 2 точки
РЪКОПАШЕН БОЙ - 3 точки
БОЙ С КИНЖАЛ - 3 точки
БОЙ С МЕЧ - 2 точки
ЕЗИЦИ - 2 точки
ОТВАРЯНЕ НА КЛЮЧАЛКИ - 3 точки
НЕЗАБЕЛЕЖИМОСТ - 3 точки
КРАСНОРЕЧИЕ - 4 точки
НАБЛЮДАТЕЛНОСТ - 4 точки
ХИТРОСТ - 4 точки

ПЪТУВАЩ АРТИСТ:
СТРЕЛБА С ЛЪК - 2 точки
ЕЗИЦИ - 4 точки
НЕЗАБЕЛЕЖИМОСТ - 2 точки
ГЕОГРАФИЯ - 4 точки
КРАСНОРЕЧИЕ - 6 точки
НАБЛЮДАТЕЛНОСТ - 4 точки
ХИТРОСТ - 4 точки
ИСТОРИЯ - 4 точки

СТРАНСТВАЩ РИЦАР:
СИЛА - 5 точки
РЪКОПАШЕН БОЙ - 4 точки
БОЙ С КИНЖАЛ - 4 точки
БОЙ С МЕЧ - 6 точки
СТРЕЛБА С ЛЪК - 5 точки
ЕЗИЦИ - 3 точки
ГЕОГРАФИЯ - 3 точки

ТЪРГОВЕЦ:
СИЛА - 4 точки
РЪКОПАШЕН БОЙ - 3 точки
ЕЗИЦИ - 6 точки
ГЕОГРАФИЯ - 4 точки
КРАСНОРЕЧИЕ - 3 точки
НАБЛЮДАТЕЛНОСТ - 2 точки
ХИТРОСТ - 3 точки
КОРАБОПЛАВАНЕ - 5 точки

МЕХАНИК:
СИЛА - 4 точки
РЪКОПАШЕН БОЙ - 2 точки
ЕЗИЦИ - 3 точки
ОТВАРЯНЕ НА КЛЮЧАЛКИ - 5 точки
ГЕОГРАФИЯ - 2 точки
НАБЛЮДАТЕЛНОСТ - 5 точки
ХИТРОСТ - 2 точки
БЯЛА МАГИЯ - 2 точки
КОРАБОПЛАВАНЕ - 5 точки

ПРОСЯК:
РЪКОПАШЕН БОЙ - 2 точки
БОЙ С КИНЖАЛ - 2 точки
ЕЗИЦИ - 3 точки
НЕЗАБЕЛЕЖИМОСТ - 6 точки
КРАСНОРЕЧИЕ - 6 точки
НАБЛЮДАТЕЛНОСТ - 5 точки
ХИТРОСТ - 6 точки

МОНАХ-ВОИН:
СИЛА - 4 точки
РЪКОПАШЕН БОЙ - 4 точки
БОЙ С КИНЖАЛ - 3 точки
БОЙ С МЕЧ - 3 точки
ЕЗИЦИ - 3 точки
ГЕОГРАФИЯ - 3 точки
КРАСНОРЕЧИЕ - 4 точки
ХИТРОСТ - 4 точки
БЯЛА МАГИЯ - 2 точки

УЧЕН:
СТРЕЛБА С ЛЪК - 2 точки
ЕЗИЦИ - 3 точки
ОТВАРЯНЕ НА КЛЮЧАЛКИ - 3 точки
ГЕОГРАФИЯ - 4 точки
НАБЛЮДАТЕЛНОСТ - 6 точки
ХИТРОСТ - 2 точки
БЯЛА МАГИЯ - 2 точки
ИСТОРИЯ - 5 точки
КОРАБОПЛАВАНЕ - 3 точки

МАГЬОСНИК:
БОЙ С КИНЖАЛ - 4 точки
ЕЗИЦИ - 5 точки
ОТВАРЯНЕ НА КЛЮЧАЛКИ - 3 точки
НАБЛЮДАТЕЛНОСТ - 5 точки
ХИТРОСТ - 4 точки
БЯЛА МАГИЯ - 4 точки
ЧЕРНА МАГИЯ - 5 точки

Освен точките, които получаваш от обучението, което си избрал, ти разполагаш с още 4 точки в най-различни умения. Можеш да ги разпределиш както пожелаеш, дори в умения, които не влизат в обучението ти – на края на книгата ще откриеш таблица, в която са изброени всички възможни умения. Единственото ограничение е, че можеш да прибавиш по този начин не повече от 1 точка за отделно умение.

ТОЧКИ ЗА ЖИВОТ От голяма важност в хода на играта е и твоят живот. Започваш отначало с 30 точки ЖИВОТ, но всяко тежко препятствие може да ти отнеме от тях. Ако точките ти станат 0 или спаднат под 0, ти загиваш – и приключението ти свършва дотук.

Точките ти ЖИВОТ влияят и върху уменията, които притежаваш – ако някой е тежко ранен, той не може да използва уменията си в пълна сила. Ако ЖИВОТЪТ ти спадне под 20 точки, губиш по една точка от всички умения, които притежаваш. Ако спадне под 10, губиш още една. Ако спечелиш отново изгубените точки ЖИВОТ, при преминаване на тези граници изгубените точки за умения се възстановяват. Как се печелят точки ЖИВОТ ли? Най-простият начин е с времето – за всеки изминал ден от приключението си възстановяваш по 1 точка живот, освен ако вече не си достигнал първоначалния брой. А може би в хода на събитията ще откриеш и други, по-бързи начини да възстановиш силите си.

БИТКИ Често изходът от битките ще се определя от способностите ти и от решенията, които вземаш. Но понякога за победата еднакво важни ще бъдат бойните умения и шансът. Как протича самата схватка? За всеки противник ще ти бъде съобщено колко живот има и доколко добре умее да борави с оръжието си. Преди началото на схватката трябва да определиш ***НИВО НА АТАКА***, като от своето умение за бой със съответното оръжие извадиш умението на противника. Така например, ако ти имаш 3 точки БОЙ С МЕЧ, а противникът

само 2, нивото на атака ще бъде +1. Или пък, ако противникът има 4 точки, а ти 2, ще трябва да се сражаваш при ниво на атака минус 2.

След като си определил нивото на атака, хвърляш два зара (или разгръщаш на произволна страница от тази книга) и събираш падналите се числа. В края на книгата ще намериш таблицата за битките. От едната ѝ страна са посочени различните нива на атака, а от другата – различните шансове. Чрез тези две числа лесно ще определиш колко точки ЖИВОТ губиш ти и колко губи противникът. Във всяко квадратче ще намериш две числа. Първото показва твоята загуба, а второто – загубата на противника. Така например 3/9 означава, че ти губиш 3 точки ЖИВОТ, а противникът – 9.

Битката продължава, докато някой от двама ви загуби всичките си точки ЖИВОТ или му се падне „убит" (У) в таблицата.

Ето и един цялостен пример. Да предположим, че ти имаш 4 точки БОЙ С КИНЖАЛ, а противникът има 5 точки за същото умение. Следователно нивото на атака е минус единица. Сега хвърляш два зара и събираш показанията им. Нека сборът е 7. Поглеждаш таблицата за битките и виждаш, че при шанс 7 и ниво на атака минус 1 ти губиш 5 точки живот, а противникът – също толкова.

Отделно стои въпросът за боя с различни оръжия. Естествено, шансовете на боец с кинжал или с голи ръце са по-малки, отколкото тези на човек с меч. Затова в схватките ще се спазва следното правило: при бой с голи ръце срещу кинжал или с кинжал срещу меч се намалява 1 точка от бойното умение. А при бой с голи ръце срещу меч се намаляват 2 точки. Разбира се, ти можеш да избереш онова оръжие, което владееш най-добре. Например, ако имаш 1 точка БОЙ С МЕЧ и 4 точки РЪКОПАШЕН БОЙ, за теб ще е по-изгодно да се биеш с голи ръце, при което тези 4 точки ще се равняват на 2 точки БОЙ С МЕЧ.

Колкото до оръжията, с които разполагаш, в тази книга те са две – меч и кинжал. А ако в хода на приключението се сдобиеш с още нещо, толкова по-добре за теб.

ЧЕСТНАТА ИГРА Много често този, който чете книга-игра, хитрува – измисля си повече точки живот или умения, прескача трудни епизоди, търси готовите решения на задачи и какво ли още не. Драги читателю, никой не може да ти попречи да хитруваш колкото искаш – ако си решил да го правиш, аз не мога да те спра. Помисли си – с нечестна игра ще преминеш книжката много по-лесно, но дали така тя няма да стане много по-скучна и безинтересна? Решавай сам.

1.

Бурята вече утихва, но вятърът продължава да свисти над гладката повърхност на леда. Съвсем сам си, нямаш нито превозно средство, нито храна. Фрегатата на ледените пирати отдавна се е изгубила зад хоризонта, отнасяйки принцеса Малорина. И колкото и да се кълнеш, че ще я освободиш, първо трябва да оцелееш. Така е, млади Хендрик, не винаги клетвите могат да се изпълнят веднага.

Преравяш всичките си джобове. Празни са. Откриваш в един от тях кесията си с пет жълтици вътре – и това е всичко, с което разполагаш. Колко безполезни са сега те тук!

И все пак, трябва да оцелееш някак си. За тази цел трябва да тръгнеш нанякъде – а накъде ли може да е това? Намираш се някъде около широкия изход на огромния Менонийски залив. Столицата Менония е на няколко дни път на юг от теб; тръгнеш ли натам, надали ще пристигнеш жив, дори ако не дойде нова буря. И все пак, може би това е изходът?

Ако притежаваш поне 3 точки ГЕОГРАФИЯ, **мини на 151.**

Ако имаш поне 5 точки НАБЛЮДАТЕЛНОСТ – **на 143.**

Ако нямаш нито едното от двете, **мини на 134.**



2.

Ядосваш се.

– Не съм хлапак с жълто около устата! Един от малкото останали кандидати за ръката на принцесата съм! И ако вие ми попречите да я освободя, наистина няма да мога да измоля нищо за вас, колкото и да го искам!

Погледът на вожда също просветва ядосано. Той се надига за момент, после се сдържа, но настроението му вече не е толкова добро:

– И да ти помогнем, момко, пак няма да можеш да измолиш нищо. Защото няма да можеш да направиш нищо срещу ледените пирати. Те са повече от сто души, а и на подчинение на капитана им има не само хора! Така че и за теб ще е по-добре да се откажеш от тази работа. Не ни разпитвай повече; няма да научиш от нас нищо. Казах.

Мини на 79.

3.

На сутринта спускаш носилката по скалата до леда и с много усилия помагаш на отец Малвино да слезе до нея.

– Ама сте упорити, младите! И остави меча и кинжала ми, защо си ги помъкнал и тях? Малко ли тежа аз?

– Че закъде е монах воин без оръжие? Като оздравеете, ще ви трябват пак. А тук намери ли ги някой...

– Ох, чул те Бог... Знаеш ли, този меч не е обикновен. В толкова битки съм влизал с него, никога не се е нащърбил дори най-малко. Удариш ли силно с него, разсича и най-здравите брони, случвало ми се е с един удар да пресека дори острието на вражески меч... Като бях млад, свалих на гръб един ранен овчар от Скалистите планини, близо до началото на Арданузката степ. Беше счупил и двата си крака; ако не му бях помогнал, нямаше да остане жив. После забравих за него... но се оказа, че той не ме е забравил. И един ден, връщайки се в манастира си, го намерих да ме чака. Носеше този меч.

– Вземи го – каза той. – Предавал се е в семейството ми от незапомнени времена, въпреки че не сме воини. И легендата твърди, че е изкован не от изкопано от земята желязо, а от случайно запазено парче метал от бронята на големия железен кораб, който ни е донесъл на този свят, и че няма и няма да има на света втори меч като него. Дано ти донесе успех!

Оттогава ходя с този меч и той никога не ме е подвеждал... Тежи ли ти да ме влачиш?

– Не... не много - отговаряш ти, въпреки че старият монах наистина тежи доста. – Ще се справя.

Лесно е да се каже. Но имаш ли наистина достатъчно сила, за да влачиш носилката толкова дълго? Ако имаш поне 5 точки СИЛА, **мини на 157.** Ако силата ти е по-малко, **мини на 150.**

4.

– Как мислиш, колко ли богатство са насъбрали ледените пирати? Всичкото е твое!

Очите на Удрал проблясват.

– За толкова си струва!

– Не бързай толкова, Удрал! – обажда се лениво Ар-Донахал. – По-силен съм от теб и го знаеш.

– Така е. Само че както и да се биеш, все ще те мъчи мисълта дали да не предадеш довереника си... и може накрая да я послушаш! А сега се бий!

С тези думи Удрал се нахвърля върху Ар-Донахал. Онзи го посреща със страховит удар с юмрук и го отхвърля обратно назад. Удрал внезапно изчезва и се появява точно зад Ар-Донахал, стиснал с нокти гърлото му. Ар-Донахал се извива и забива лакът в корема на Удрал, който отново отхвръква няколко крачки назад. Битката продължава така известно време. Личи си, че Удрал е по-слаб от противника си - след всяка отбита атака му е все по-трудно да се съвземе, докато Ар-Донахал като че ли само се забавлява.Без съмнение алчният Удрал ще се бие, докато може. Но колко ли ще издържи така?

Мини на 47.

5.

Раненият хантаец те гледа с неприязън, но не посмява да предприеме нищо, докато претърсваш малката стая. Зад леглото му намираш арбалет и метална кутия. Тя съдържа пет стоманени диска, които са остри като бръснач. Това оръжие е познатият ти вече дисков арбалет. Тъкмо такова използваха нападателите на двореца в онази страшна нощ. Можеш да го вземеш, ако желаеш. **Продължи на 119.**

6.

Прикрепването на платната отначало ти създава малко проблеми и керванджията за всеки случай се качва в шейната заедно с теб. По време на обиколката той на няколко пъти внимателно поправя юздите по мъничко, а след като я привършваш, се усмихва:

– Не мога да кажа, че си най-добрият, който съм виждал. Но определено те бива! Добре, наемам те за кормчия на шейна! Пък ще видим какво ще излезе... **Мини на 138.**

7.

Едва изричаш последната дума и в центъра на стаята се появява огнено кълбо, което потъмнява и се превръща в страховита фигура. Забелязваш как Ар-Донахал посивява и отстъпва две крачки назад.

– Кой се осмелява да наруши покоя ми?! – От рева на Ар-Базагал се посипва прах от тавана.

Пиратският капитан облещва очи.

– Аз. Имам нужда от твоята помощ.

– И искаш заради теб, земен червей, да се боря със своя брат Ар-Донахал, Демона на предателството? Прекаляваш, нищожество! – изревава демонът.

Какво ли ще му хрумне в последния момент?

Ако имаш поне 5 точки ЧЕРНА МАГИЯ, **мини на 135.** Ако нямаш, **мини на 152.**

8.

– Ще се бия с голи ръце. Да видим дали си толкова силен, за колкото се представяш.

Вождът се разсмива. След това хвърля меча си настрани и полита срещу теб. Ако имаш 5 точки за РЪКОПАШЕН БОЙ, **иди на 13.** Ако имаш 4 – **на 37.** Ако имаш по-малко – **на 74.**

9.

Опитваш се да надигнеш денка, но той сякаш е закован за проклетата шейна. Накрая, с напъване на всичките си сили, успяваш да го повдигнеш, но само за момент. Керванджията поклаща глава:

– Остави, ясно ми е. Не си от най-яките... Е, голяма работа, де, не може всеки да е як като бик. За носач обаче няма да ставаш. **Върни се на 69** и избери по-подходяща за теб работа.

10.

Когато се свестяваш, си здраво вързан и те влачат грубо по някакви стъпала. След това те вкарват в голяма стая и те захвърлят на пода. На две крачки от теб дрънва откаченият от пояса ти меч. Отсреща, разположил се на обсипан с пухени завивки диван, се усмихва капитанът на ледените пирати!

– Лесно ли го хванахте?

– Никакъв проблем. Хлапето тръгнало посред бял ден да се приближава към острова и го видяхме още на час и половина път оттук. Устроихме му засада, и той се хвана като пръв глупак.

– Както и ще загине. Ар-Донахал, тук ли си?

– Разбира се! – раздава се тътнещ глас и на пода между вас двамата се завъртява вихрушка. От нея изниква уродлива физиономия, обвита в черни пламъци. Пиратският капитан има страшен съюзник – огнен демон!

– Предателството е твоята същност. Ще вземеш ли с радост живота на този изхитрен хлапак?

– Това е договорът ни.

Трескаво размисляш. Не можеш да направиш нищо... освен ако владееш умението ЧЕРНА МАГИЯ!

Ако го имаш, **мини на 139.** Ако не, **премини на 142.**

11.

Шейната вози далеч по-зле от керванджийските, но ти си благодарен. Вятърът е попътен и се носиш по заснеженото русло на заледена река два пъти по-бързо, отколкото тича човек. Към вечерта пред теб се показва безкрайната равнина на замръзналия Северен океан. Нямаш никаква представа как и къде трябва да търсиш санданите. Нито пък как изобщо можеш да намериш хора някъде в нея. Просто ще търсиш, докато откриеш някого... или той открие теб. На откритото вятърът се засилва и кърпеното, поизгнило платно започва да пропуква.

Какво ще предприемеш? Ще продължиш да караш шейната така, докато може – пък дано късметът ти помага - **на 177.** Ще сгънеш платното на две – така платното би издържало и доста по-силен вятър, но ще пътуваш доста по-бавно - **на 149.** Ще спреш, докато вятърът поутихне - **на 71.**

12.

Напрягаш всичките си сили, но не можеш да противостоиш на стария монах. Той успява да откопчи ръката си, макар и само за миг, но това се оказва достатъчно. Кинжалът потъва в гърдите му и тялото му се отпуска неподвижно на пода. Отец Малвино е извършил последния си подвиг. **Мини на 53.**

13.

Изчакваш вожда на хорхоните да се приближи на една ръка разстояние. След това се дръпваш светкавично настрани и огромният му юмрук профучава напразно във въздуха. Вождът изглежда също е опитен боец – обръща се мигновено и напада отново. Този път рязко се привеждаш и се гмурваш напред под удара му, оказвайки се зад гърба му.

Вождът отново се завърта и напада. Обръщането точно наобратно обаче го е направило нестабилен за миг и ти използваш това. Вместо да се отдръпнеш, този път правиш крачка право към него, хващаш замахващата ръка ийпридаваш още повече сила в посока над себе си. Вождът полита напред, и в същия миг ти го препъваш с бърз удар с крак. За момент поемаш едрото му тяло на гърба си – по дяволите, тежи като двама души накуп! – прехвърляш го през себе си и го тръшваш силно на леда с главата надолу. **Мини на 144.**

14.

Спите по десет души в палатка. Всички пътници, включително ти и хантаецът, сте в една. Какво по-просто от това да го изчакаш да заспи, да му измъкнеш тихичко раницата изпод главата и да я преровиш? Когато си лягате, изчакваш дълго време, за да се увериш, че всички сте заспали. Промъкваш се до хантаеца с кинжал в ръка (ами ако се събуди?) и внимателно се заемаш да измъкваш раницата изпод главата му. Когато най-после успяваш, той сякаш се пробужда за момент, но само толкова. Отново полага глава на сгънатото одеяло, което си му подложил вместо раницата, и звучно захърква.

Обръщаш се настрани, отваряш раницата и бързо започваш да ровиш. Едва обаче си извадил дрехите, които са отгоре, внезапно остра болка прорязва гърба и гърдите ти. Хантаецът само се е преструвал, че не се е събудил, изчакал те е да се обърнеш и тихичко е станал и е забил нож в гърба ти.

Такива неща май стават повече с хитрост...

15.

След минута-две стоиш пред плешив и съсухрен старец. От обветреното и набраздено лице обаче гледат пронизващи като копие очи. От двете ти страни стои по един от мъжете от селото; всичко, което имаш, е оставено отвън пред вратата.

– Бил те пращал отец Малвино, казваш. И какво търси тогава мечът му в теб?

Разказваш накратко историята си. В погледа на стареца няма никаква промяна; по лицето му е невъзможно да се прочете каквото и да било.

– А дали това е истина? Не ти ли е казал отецът нещо, на което ще повярваме?

– Пита дали помниш как е кръщавал внука ти преди половин година...

Бръчките по лицето на старейшината мигновено се разглаждат и недобрият блясък в очите му изчезва.

– Ердил, Хамад, пуснете го! Това е свой човек. Иначе отец Малвино не би му казал такива неща... Вземи си нещата, момче, и бъди наш гост. Няма да ти искаме нито пари, нито нищо - достатъчно дължим на отец Малвино.

– След бурята пратете някой да му помогне.

– Разбира се, че ще пратим. А сега отивай да си почиваш!

Мини на 136.

16.

Изчакваш удобен момент и набързо разказваш на водача на кервана за това какво си забелязал и какво предполагаш. Той обаче само поклаща глава:

– Кралските работи да си ги оправят кралете. На мен този човек ми плаща, за да го закарам до Хантай здрав и читав, и ми плаща добре. А децата ми трябва да ядат. Съжалявам за принцесата, херцога и там останалите, но в живота понякога е така - не може човек да е справедливостта за всички. Трябва понякога да се грижи и за своето.

Откажи се, момче... Добре де, все пак уважавам чичо ти. Ако се опиташ да измъкнеш нещо от този хантаец, това си е твоя работа – стига да не те хвана. Ако обаче те пипна, че му готвиш нещо, ще те изхвърля от кервана. Ясно ли е?

Ясно е. Е, налага се **да се върнеш на 146** и да потърсиш някакъв друг начин за действие.

17.

Колко точки имаш за уменията си в бялата магия?

1 –**на 154.** 2 – **на 72.** 3 или 4 – **на 106.** 5 – **на 118.**

18.

Сигурно отецът като по-млад е бил страховит юнак, но сега възрастта и раната са отнели доста от силите му. След кратка борба успяваш да изтръгнеш кинжала от ръката му.

– Не бъди глупак, момчето ми! - умолява те той отново. - Не можеш да ме домъкнеш през залива!

Без да кажеш нищо повече, отиваш в далечния ъгъл на колибата. След кратко ровене откриваш там нещо, което ще ти свърши работа - две дълги рибарски копия. Премяташ между тях дрипавото одеяло на монаха и го завързваш здраво. Получава се груба, но удобна носилка за сам човек.

– Така няма да ми е трудно, отче. Ще се справя.

– Ох, неразумна младост! Заради изкуфелия дъртак ще си затрие главата!... Добре, поне изчакай до сутринта. Там, в ъгъла, има сушена риба колкото щеш. Хапни до насита, пълният стомах държи далече студа. Поспи, пък на сутринта ще видим.

– Ще поспя, добри ми отче, но само след като ми обещаете, че няма да правите повече глупости тази нощ.

– Ама че си хитрец!... Добре де, не ме гледай така страшно. Обещавам. Пък дано Бог да ни е на помощ. Младеж като теб заслужава да живее! **Мини на 3.**

19.

– Ние наричаме мястото, където тези пирати са си направили леговище, Земя на крал Венадет. Някога, когато още нашите прадеди са живеели в Лимерия, експедиция, изпратена от него, открила далеч на север в морето неголям остров. През лятото той бил съвършено недостъпен заради силните бури, които постоянно бушували около него. Единствено през зимата можело да се достигне с вятърна шейна. Островът е истински рай - там недрата на земята бълват горещи фонтани, които я загряват, и дори през зимата растат трева и дървета. Виждал съм я неведнъж отдалече, но ледените пирати ни забраняват да я приближаваме под страх от смърт. Въпреки това знаем някои неща. Над острова има изградена наблюдателна кула и на нея денонощно дежурят стражи. Видиш ли кулата, значи скоро ще те забележат – пази се на разстояние. А дори и през нощта, ако се приближиш много до острова, ще разберат – в наблюдателницата има магии, които позволяват на стражите да виждат топлината на тялото ти. Моят дядо веднъж е успял да влезе на острова и да излезе оттам. Влязъл, като успял да се качи на плъзгача на ледената фрегата, и се промъкнал с нея; излязъл по същия начин. Наблюдателната кула е единственото място, където на острова има стража – промъкнеш ли се, ако искаш, можеш да влезеш направо в покоите на самия им капитан. Той живее в дворец, изграден в скалата под наблюдателната кула. Това е всичко, което знаем... Сигурен ли си, че искаш да продължиш натам? Помни, това е почти сигурна смърт!

– Сигурен съм.

– Добре. Вземи една от нашите вятърни шейни, вашите нищо не струват пред тях. Ще имаш и резервно платно и още едни дрехи, за всеки случай. Пътувай точно на север-североизток оттук и за два дни път с нормален вятър ще видиш кулата. Успех! **Мини на 114.**

20.

– Ами... нямам с какво. Ще ти се отплатя някой друг път.

– Така ли? Ами че обърни се за помощта ми тогава някой друг път!

С тези думи Удрал изчезва и ти оставаш насаме с пиратския капитан и демона му. **Мини на 142.**

21.

Спазваш старателно указаната от отец Малвино посока и гледаш да не намаляваш темпото - ако сред залива те застигне буря, това ще е сигурна смърт. И наистина, когато спираш на обяд, за да хапнеш

нещичко, забелязваш как на запад започват да се събират облаци. Довършваш яденето на два залъка и тръгваш почти на бегом. Когато обаче забелязваш на хоризонта пред теб тъмна точка, на запад вече е притъмняло. А когато стъпваш на ниския, обрасъл с борове нос, около теб вятърът свисти зловещо и познато. Надига се буря.

Сред боровете има просека. Тръгваш по нея и скоро стигаш до двадесетина хижи, скупчени на голяма поляна. Около тях трескаво се суетят хора, прибират това-онова. В момента, в който ги виждаш, се провикваш, без да чакаш да те забележат:

– Добра среща, хора! Отец Малвино ме изпраща при Ахтон.

В следващия момент като по чудо изникват два-три лъка и стрелите на тях се насочват към теб.

– Ти пък кой си? Откъде си се взел при отец Малвино? И защо те праща при старейшината?

– Ще ви разкажа всичко. Отведете ме обаче първо при него.

Мини на 15.

22.

Първо една година робство, след това още една слугинство! През това време едва оцеляваш. Скотски живот, без никакви вести от околния свят. Най-сетне, когато те пускат, без колебание избираш да се върнеш в Лимерия.

Когато се връщаш обаче, това, което намираш, те смазва. Целият континент е една огромна империя – империята на капитана на ледените пирати! Отсега нататък ще трябва да живееш под желязната му пета като негов поданик.

23.

До най-близкото дърво – огромна ела с провиснали почти до земята, покрити със сняг клони, има около петдесетина крачки. Изминаваш ги бавно и се пъхваш под клоните така, че само краката ти да стърчат навън под светлината на пълната луна. Сега вече, когато главата ти е скрита в сянката, можеш да се обърнеш назад. На входа на палатката се очертава главата на хантаеца. Време е!

Започваш да изхвърляш по малко сняг, трева и пръст изпод клоните на елата – все едно копаеш. Известно време "разширяваш дупката", след това започваш демонстративно да я заравяш обратно. Като внимаваш да не се забелязва, развързваш вързопчето, изсипваш камъчетата и прибираш парчето плат в пазвата си. Измъкваш се бавно (нали хантаецът трябва да успее да се прикрие, за да мисли, че не си го забелязал), и се прибираш, потривайки празните си ръце. Минаваш покрай хантаеца, който хърка по-усърдно от всякога, доволен си лягаш и притваряш очи. **Мини на 43.**

24.

Изчакваш вожда да се посъвземе и да атакува отново. Този път атаката му е забавена – личи си, че ударът ти с глава все пак е бил успешен. Изчакваш го да замахне отново и след това светкавично се свиваш в краката му. Повлечен от замаха си напред, вождът се спъва в теб и полита. Главата му със сила се блъсва в ръба на огромна буца лед и той се просва на земята.

Мини на 144.

25.

Излизаш от колибата, но внезапно те прерязва една мисъл. Та не лежеше ли някакъв меч на пода в далечния ъгъл? Че колко меча има този отец? Нещо работата е странна. **Мини на 33.**

26.

При поредната си атака вождът на хорхоните внезапно те заобикаля и напада отдясно, вместо направо, както е правил досега. Бързо отскачаш наляво, за да избегнеш удара му и веднага да се втурнеш в нападение, но се спъваш в щръкнал леден блок. В стремежа си да използваш по-добрата си подвижност си забравил опасността от падане. Преди да успееш да се опомниш, той опира меча си в гърлото ти, ухилен доволно:

– Е, получи си го най-сетне! Въпреки че не ми се ще да убия юначага като теб. Досега още не бях срещал из тази ледена пустош някой, който да ми се опре... Добре, ще ти пощадя живота и ще забравя, че си ме предизвикал. Приемам те така, както ако се беше предал. Не се зъби – загуби честна битка, просто беше по-слаб. И помни, че думата ми е закон – който не се подчинява, умира!

Ако имаш общо поне 6 точки за НЕЗАБЕЛЕЖИМОСТ и ХИТРОСТ, **мини на 162.** В противен случай **мини на 22.**

27.

– Хм... Какво да те правя? – почесва се по главата водачът. - Рудо ми е стар приятел, така че не мога да те оставя. Но пък и не мога да те взема без пари – всички други в кервана ще ме гледат накриво и те не работят даром... Хайде, дай три жълтици и идвай с нас! Пък ще видя как ще се разбера с останалите!

Отбележи си загубата на трите жълтици и **премини на 138.**

28.

Огненото кълбо в миг нажежава до бяло меча. Изкрещяваш от болка в изгорените си ръце и го изпускаш. Кълбото се блъсва в теб и за секунда от теб остава само купчина пепел... Това е, което пират може да има предвид под "топло посрещане".

29.

– Вярвам ти, уважаеми, но просто трябва да ги намеря.

– Ех, вие, младите... Добре, троши си главата. Как ли само ще се оправдавам пред Рудо, че съм те пуснал в устата на звяра... Чакай, къде тръгна така пеша? Няма да стигнеш далече.

– А с какво? Шейните ви всичките са заети, а и да не бяха, нямам пари да купя...

– Спокойно. Тук в гората има чудесни борчета, а в моя багаж има едно старо, много пъти кърпено платно. Смятах да го изхвърля или да го предложа на някой бедняк за някой грош, но виждам, че ти имаш повече нужда от него. Ще ми го платиш, когато можеш. А сега да ти сковем някаква шейна!

След два часа работа пред вас на снега стои грубо подобие на шейна. Платното ѝ наистина е кръпка до кръпка и всеки момент заплашва да се скъса от вятъра, но така е много по-добре, отколкото пеша!

– Успех и дано се видим отново, Хендрик! **Мини на 11.**

30.

Заемаш се да си устройваш укритие, където да изкараш няколко дни, докато ледената фрегата мине – или към острова, или от острова към сушата. Внезапно обаче те прерязва една мисъл – ами ако мине твърде далече от теб, как ще я стигнеш? Или ако мине нощем, как ще я забележиш? Ако си размислил и решиш да избереш друг начин на действие, **върни се на 35.** Ако си твърдо решен да постъпиш така, **мини на 123.**

31.

На следващия ден потегляш към сушата.

– На югоизток оттук, на около ден и половина ход, има рибарско селце. Като те гледам, си млад и пъргав, ако бързаш повече, и за ден може да успееш. Жителите на селцето са много недружелюбни хора – често са ги грабили бандити и подозират всеки срещнат. Като ги видиш, кажи им най-напред, че аз те пращам при стария Ахтон. Него ще го питаш дали помни кой му кръсти внука преди половин година – така ще се увери, че наистина идваш от мен... В тази торбичка има малко сушена риба, колкото да стигнеш дотам. А и ето ти един подарък от мен, за това, че ми спаси живота...

С тези думи той с усилие вдига подпрения на стената меч и ти го подава.

– Това е огромен подарък! Такъв не мога да приема...

– На отшелник меч не му трябва кой знае колко. Тук разбойници освен ледените пирати няма да дойдат, а срещу сто души мечът не е от голяма полза. На теб ще ти е нужен много повече – ти тепърва ще се сражаваш с тях. Знаеш ли, това не е обикновен меч. В толкова битки съм влизал с него, никога не се е нащърбил дори най-малко. Удариш ли силно с него, разсича и най-здравите брони, случвало ми се е с един удар да пресека дори острието на вражески меч... Като бях млад, свалих на гръб един ранен овчар от Скалистите планини, близо до началото на Ардануззката степ. Беше счупил и двата си крака; ако не му бях помогнал, нямаше да остане жив. После забравих за него... но се оказа, че той не ме е забравил. И един ден, връщайки се в манастира си, го намерих да ме чака. Носеше този меч.

– Вземи го – каза той. – Предавал се е в семейството ми от незапомнени времена, въпреки че не сме воини. И легендата твърди, че е изкован не от изкопано от земята желязо, а от случайно запазено парче метал от бронята на големия железен кораб, който ни е донесъл на този свят, и че няма и няма да има на света втори меч като него. Дано ти донесе успех! Оттогава ходя с този меч, и той никога не ме е подвеждал. Дано не подведе и теб! **Мини на 21.**

32.

– Мечът върши работа.

– Чудесно. Виждам, че си решил да умреш бързо. Е, виждам, че имаш меч. Защитавай се!

С тези думи той измъква изпод кожите, с които е облечен, къс, но тежък меч, и се нахвърля върху теб.

Имаш ли поне 5 точки БОЙ С МЕЧ? Да – **137.** Не – **86.**

33.

Тихичко се връщаш и поглеждаш внимателно през вратата. Отец Малвино се влачи по пода към сламеника в ъгъла на колибата. Измъква изпод него стара бяла риза и с усилие откъсва от нея голямо парче плат. След това запълзява към другия ъгъл, където се търкаля... именно меч! Сигурно същият, за който те прати! Вдига меча и внимателно го подпира на стената. После измъква кинжал от пояса си и с изохкване дръпва превръзката от главата си. От раната започва да тече прясна кръв. Той подлага парчето плат на лунната светлина, падаща през прозореца, топва острието в кръвта и започва да пише:

НЕ БИВА МЛАДИ ДА ЗАГИВАТ ЗАРАДИ СТАРИ. ВЪРВИ, СИНКО, И БОГ ДА ТЕ БЛАГОСЛОВИ!

След това улавя кинжала наобратно – с острието към себе си, опира го до гърдите си и тихичко започва кратка молитва.

Умът ти е пронизан от светкавичната идея – отец Малвино е решил да се самоубие, за да не ти бъде в тежест! С един огромен скок прелиташ през вратата на колибата и го хващаш за ръката. Ала едрият старец с неподозирана за тежко ранен човек сила те блъсва настрана и се опитва да се освободи от хватката ти. Ще успее ли? Ако имаш поне 2 точки СИЛА, **мини на 18.** Ако нямаш, **отиди на 12.**

34.

– Помисли си за купищата злато и скъпоценни камъни в кралските съкровищници!

Удрал се поколебава, но все пак алчността му надделява.

– Така да бъде.

– Да видим колко ще издържиш срещу мен – пренебрежително процежда Ар-Донахал.

След миг Удрал се спуска към противника си и опитва да го сграбчи. Онзи го отблъсква назад. Следва ожесточена размяна на удари. Накрая Ар-Донахал се ядосва и при поредната атака на Удрал внезапно прави крачка напред и го стисва за гърлото. Удрал се мъчи да се измъкне, гърчи се, но не може да направи нищо. След малко се чува изпукване и той изчезва – спасил се е от противника си някъде в света на демоните.

– И ще призоваваш демони срещу мен, а? – проговаря Ар-Донахал. – Е, за такива като теб имам специална процедура.

Мини на 142.

35.

И така, прословутият Остров на пиратите е пред теб! На хоризонта едва се различава някакво тъмно петънце. Не знаеш колко високо е мястото, което виждаш: би могло да е на не повече от два часа път пеша, но може да е и на цял ден усилено ходене. Как ще постъпиш? Ще изчакаш да падне нощта и ще се промъкнеш на разузнаване – **на 88.** Ще тръгнеш още сега през леда към него – може пък пиратите изобщо да не следят тази толкова далечна от всякакви селища ледена пустиня – **на 76.** Ще тръгнеш, но ще поставиш в шейната няколко блока отъпкан сняг и ще се прикриеш под тях – **на 62.** Ще ги чакаш те да излязат от крепостта си и ще се опиташ да ги пресрещнеш и да се качиш на фрегатата им – **на 30.**

36.

Сграбчваш денка и с усилие го вдигаш на рамене. Тежи здравата, но ще се справиш. Отнасяш го до посоченото място и го поставяш внимателно на земята.

– Така ли?

– Охо, даже и внимава за багажа! Хайде обратно!

Обратното е по-трудно, но се справяш без проблеми.

– Е, момче, бива си те. Яшък си, ще можеш да товариш и разтоварваш. Взимаме те! **Мини на 138.**

37.

Изчакваш вожда да се приближи на една ръка разстояние до теб и се дръпваш бързо от удара му. Все пак обаче не си достатъчно бърз

– юмрукът му те закача, и ти губиш равновесие. За щастие, той също е изгубил равновесие от силата на замаха си. Докато успее да те нападне отново, ти също си на крака и готов.

Втората атака минава по същия начин. Този път внезапно се свиваш и се хвърляш с главата напред, с надеждата да му изкараш дъха. От удара вратът ти изпуква и отлиташ две крачки назад. За миг си замаян. Е, след такова блъсване под лъжичката обикновените хора не могат да си поемат дъх по половин час. Грамадният мъж обаче само изпъшква няколко пъти тежко, и докато се съвземеш и решиш да го нападнеш, отново е готов за бой. Как ще продължиш битката по-нататък?

Ще се хвърлиш яростно напред, влагайки цялата си сила в удара – **на 161.** Ще действаш предпазливо, с надеждата да дочакаш възможност за решаваща контраатака – **на 24.**

38.

Колкото и да се мъчиш, все нещо не става. В края на краищата и ти не си механик. След дълги опити отпускаш ръце.

– Е, жалко! Пък каквото Бог реши – обажда се примирено монахът.

Ще оставиш отец Малвино в колибата и ще тръгнеш към сушата – **на 63.** Ще се опиташ да го пренесеш дотам – **на 78.**

39.

От водача на кервана научаваш, че само след ден пристигате в малко градче, разположено близо до границата между Лимерийското кралство и Хантайското княжество. И наистина, на другия ден по обяд забелязвате високата трънлива ограда, която заобикаля градчето. Водачът ви е стар познат на стражата, така че влизате без никакви затруднения. В града има хан, в който отсядате и в който поднасят леко кисело, но силно вино. Вечерта държиш хантаеца непрекъснато под око. И докато кроиш планове как да го примамиш да седне и да пие, той се запътва направо към голямата зала на хана. А само след минута седи пред голяма чаша вино. Имаш невероятен късмет!

Пребъркваш джобовете си. Останали ли са ти някакви жълтици? Да – **мини на 115**. Не – **на 148**.

40.

Затваряш очи и се опитваш да си представиш къде точно се намираш. Представата ти не е много ясна, но пък и описанията за това къде се намира земята на крал Венадет също не са много ясни... Иронично се усмихваш – дали това ще ти е от полза, или от вреда? Както и да е, посоката, в която трябва да се движиш, е горе-долу север-североизток, разстоянието – около два дни път с обикновена вятърна шейна. Пък ако си сбъркал... през пролетта ще има закуска за рибите в Северния океан. Прясно размразена.

Когато сутринта навъсените погледи на санданите те изпращат, разпъваш платното и поемаш на север-североизток. Два дни минават в пътуване и на третия ден вечерта забелязваш на хоризонта пред теб да отразява лъчите на залязващото слънце някаква искрица. **Мини на 35.**

41.

Лунната светлина навън огрява всичко, но мечът не се вижда никъде. Дълго търсиш старателно, опипвайки всяка пукнатина – не, няма го. Налага се да се върнеш и да разочароваш стария монах. Когато обаче влизаш в колибата, той лежи неподвижно и не диша. От гърдите му стърчи дръжката на кинжал, а до него лежи парче стара риза, на която с кръв е написано следното:

НЕ БИВА МЛАДИ ДА ЗАГИВАТ ЗАРАДИ СТАРИ. ВЪРВИ, СИНКО, И БОГ ДА ТЕ БЛАГОСЛОВИ!

А до ризата е подпрян на стената същият онзи меч, който трябваше да търсиш отвън. Отец Малвино е извършил последния си подвиг. **Мини на 53.**

42.

Вятърът е благоприятен и шейната се носи по леда бързо. Още на първия ден по обяд те застига буря: използваш усилилия се вятър, за да изминеш колкото се може повече път с максимална скорост, след това подбираш удобно убежище между два огромни ледени блока. На другия ден сутринта бурята вече е отминала; отново потегляш с шейната. На вечерта забелязваш тъмно петънце на хоризонта. Островът на пиратите!

Мини на 35.

43.

Минута-две се въртиш, сякаш не можеш да заспиш, след това преставаш да се движиш и започваш да дишаш равномерно. Сега е твой ред да се преструваш на заспал. Скоро хантаецът се размърдва тихо. Върху главата ти тупва нещо дребно – той проверява дали си заспал. Само да не захъркаш глупаво като него! Прокарваш като насън ръка по лицето си, измучаваш нещо и отново се отпускаш.

След още мъничко хантаецът запълзява към изхода. Платнището на входа на палатката се отваря и затваря. Изчакваш още мъничко, след това запълзяваш към изхода и внимателно поглеждаш през отвора. Хантаецът се е пъхнал под елата и рови усилено, за да открие това, което си заровил. Скоро няма да го намери – така или иначе не си заравял нищо. Така че имаш малко време, за да преровиш раницата, която той (както ти и се надяваше) този път не се е сетил да вземе със себе си.

Отгоре в раницата има разни дрехи, след това всякакви дреболии. На дънотойобаче, в неголямо плоско ковчеже, има сгънат на четири пергамент. Отваряш го. За твоя изненада, е написан на лимерийски:

„Уважаеми владетелю на Ханта,

При организираното отвличане на принцеса Малорина ледените пирати ни измамиха. Избиха част от нашите хора, а останалите бяха заловени. Граф Хубертус е хванат от кралската стража. Съгласно нарежданията му за в случай че бъде хванат, ви пиша аз.

Свързах се с пратеника на санданите – северните номади, чрез които установихме връзка с ледените пирати. Казва, че сами сме си виновни, че им вярваме толкова. Предлагам да ми разрешите да го премахна.

Не зная какво да правя. Очаквам с нетърпение вашите нареждания. Коленопреклонно се надявам за вярната му служба на ваше княжеско величество граф Хубертус (ако излезе жив от двореца), или вие (ако той не излезе), да опростите дълговете, които имам към него.

С уважение, Алмосо, син на барон Файвартен."

И така, тези сандани знаят къде да намерят ледените пирати! Остава ти да намериш тях.

Поглеждаш през входа на палатката. Хантаецът още рови бясно под елата. Внимателно пъхваш нещата обратно в раницата му, нагласяваш я точно както е била оставена и си лягаш. Вече можеш да спиш с чиста съвест. **Премини на 119.**

44.

Известно време гледаш мълчаливо механизма, но не ти е лесно да разбереш как точно е бил устроен. Монахът-воин също усеща това.

– Давай, пробвай някак. Нещата или ще станат, или няма да станат. Току-виж ти се отворил късметът...

Не ти остава нищо друго, освен да опиташ. Вземаш отделните части и започваш да пробваш. Винтовият лост свободно хлопа в тази дупка – много е широка. А пък в онази не влиза, много е тясна. Тези квадратни захвати как ли са се държали в рамката? А тази стоманена пружина за какво ли е била? Ако имаш поне 1 точка за ИСТОРИЯ, **мини на 50.** Ако нямаш, **продължи на 38.**

45.

Правиш няколко тихи крачки и си на входа на стаята. Още една крачка, и...

Раздава се силен пукот и пред теб се появява страховита фигура, изтъкана от пламъци и сенки. Огнен демон! Същият, който видя тогава във фрегатата. Зад него капитанът на пиратите се обръща и сяда в леглото.

– Какво, Ар-Донахал, гостенин ли си имаме?

– Очевидно – отговаря демонът с тътнещ глас.

– Добре тогава. Устрой му най-топлото посрещане в живота му! **Мини на 101.**

46.

Хм... странно! Какво ли ще му стане на един меч от стоене на студ? Още повече, че според думите на отеца, той вече е лежал там няколко дни... Тук има нещо странно! **Мини на 33.**

47.

Внезапно при поредната атака Ар-Донахал подвива крак и се стоварва на земята.

– Ох, счупих си крака! – извиква той.

Учудваш се – та нали учителят ти ти е казвал много пъти, че демоните не страдат от физически рани.

– Лъжеш! – скача на крака капитанът на пиратите. – Демон не може

да си счупи крака! Предал си ме!

Ар-Донахал се ухилва подигравателно и с пукот изчезва. Капитанът на пиратите бързо бръква зад леглото и вади меч. Удрал обаче е по-бърз – с едно негово махване с ръка въжетата ти се пръсват на ситно нарязани нишки и се оказваш запратен на пода точно до меча си.

– А сега ще чакам отплатата! И помни, не успееш ли да ми я дадеш – мъстта ми е страшна! **Мини на 159.**

48.

До първия голям град в княжество Ханта остават пет дни път. Преминавате ги и влизайки в града, виждате как всички хора са наизлезли по улиците и се веселят.

– Какво става? Наследник ли има князът на Ханта? – сбутва водачът на кервана един от стражите на градската врата.

– Сто пъти по-хубаво! Ледените пирати превзели кралството на проклетите лимерийци! Капитанът им се оженил за кралската дъщеря и сега той е крал там!

Тази новина те прерязва като нож. Но какво можеш да направиш? И да се върнеш, ще си сам човек срещу цяла кралска армия... Докато водачът ви се пазари с един от градските ханджии за цената на престоя, ти виждаш как омърлушен старец бута натоварена с торби жито количка по улицата. Едното от колелетата засяда в пролуката между два камъка и няколко торби се разсипват. Отиваш да помогнеш на стареца и между другото го питаш:

– Какво става, почтени? Не се ли радваш на новината?

– И през ум не ми минава! – проблясват сърдито очите му изпод гъстите побелели вежди. – Глупаците наоколо си мислят, че ледените пирати ще са по-добри съседи от лимерийския крал. Мен ако питаш обаче, по-добре мирен крал, па макар и противник, отколкото пирати начело на кралство! Скоро май ще си платим скъпо за веселието!

Думите му се оказват пророчески. Още през следващата пролет лимерийската армия, водена от ледените пирати, превзема Ханта. Пиратското кралство ще расте и ще крепне... а ти вече не можеш да направиш нищо срещу него.

49.

Кълбото лети срещу теб и имаш само миг, за да предприемеш каквото и да било. Отчаяно вдигаш меча си срещу опасността. Ако си с обикновен меч, **мини на 28**, а ако си с меча на отец Малвино – **на 59**.

50.

Като че ли нещата стават малко по-ясни... Взимаш два от прътите и един болт и ги сглобяваш. След това още един към тях, после още един... Скоро под въртящия се камък се образува квадратна рамка. Тези железни захвати сигурно са държали вдлъбнатите камъни. Пробваш ги – стават точно! В краищата им има дупки, сигурно от болтове... а ето и сред прътите има такива, чиито дупки точно пасват на тези в захватите! Ето как са били задържани камъните.

А сега – цялото. Оглеждаш двете стоманени пружини. В средата им има дупка – тя очевидно е за захвата на вдлъбнат камък. В двата края също по една. Така. Единият се захваща за рамката – това ясно. Другият в единия си край – също. А на другия край дупката има резба, като гайка. Пробваш винтовия лост, за който монахът спомена, че с него се регулирало триенето – точно така, става! Самият винтов лост пък се пъхва в подобна дупка на рамката...

Камъните не са леки и е трудно да ги поставиш на мястото им. След два опита успяваш. Първото нагласяне е неуспешно – стягаш въртящия се камък така, че той спира да се върти.

– Ей, ей, не така! Няма да ни стопли много – обажда се с изнемощял глас отецът. – Отпусни ги малко! Не, не чак толкова, сега пък няма да топли... А, така трябва да е добре! Сега притвори хубаво вратата на колибата и до час ще е топло!

И наистина, до петнайсетина минути камъните се нагряват, а до час в колибата вече не е така студено, както преди. Можеш да свалиш наметалото си и да се разположиш удобно. Отец Малвино лепва гръб за камъка и се усмихва блажено.

– Ох, топлинка! Е, сега вече тук може да се живее! Донеси от онзи ъгъл нещо за хапване. Сушена риба, месо от снежни зайци, каквото ти хареса. А нагреят ли се камъните достатъчно, ще може и вода да се кипне на тях... **Премини на 31.**

51.

Успяваш да измъкнеш меча си и предвидливо го подлагаш косо под удара на вожда на хорхоните. Силата на замаха те отблъсква на няколко крачки назад, но и вождът не успява да я сдържи напълно и за момент изгубва равновесие. Не бива да го подценяваш – още по-силен е, отколкото изглежда!

Второто му нападение е със същата сила. Ти обаче си подготвен и успяваш ловко да се изплъзнеш от удара. След втория удар следва трети, който едва успяваш да отбиеш. Четвъртият те запраща на четири-пет крачки назад и сигурно би загинал, ако при опита си да се хвърли върху теб вождът не се подхлъзва на леда. Докато се изправи, ти отново си на крака.

С напредването на битката разбираш, че си по-бърз и ловък от него. Това обаче не е достатъчно, за да победиш чудовищната му сила. Какъв подход ще избереш, за да спечелиш двубоя?

Ще се браниш предпазливо, докато се умори – **на 90.** Ще отскачаш пъргаво и ще се хвърляш в контраатака – **на 26.**

52.

Нямаш пари за повече вино, така че се налага да чакаш как хантаецът ще изпие това, което е поръчал. А двете чаши наистина са големи – повечето възрастни мъже, които познаваш, биха се напили здраво дори само от тях, а ако ти ги беше изпил наистина, вероятно не би доживял утрото. Хантаецът обаче ги пресушава и се надига:

– Не сме можели да пием ли, младок такъв? Я гледай, бе...

Той закрачва по дъската, олюлявайки се тежко от една страна на друга. Успява да запази равновесие в едната посока, после и в другата, но когато се опитва да седне отново пред масата, не улучва грубия дървен стол и се бухва на земята сред кикота на всички посетители.

– Хайде, хайде – разблъсква ги ханджията. – Ще платите ли виното, уважаеми?

Със заплитащи се пръсти хантаецът измъква от дрехата си торбичка жълтици и отброява три. Ти също трябва да платиш и след този неприятен момент оставаш без пукнат грош в джоба. Подхващаш хантаеца и го помъкваш към стаята му. Докато го водиш, се опитваш да го разговориш:

– Това се казва пияч! Да не предполагаш... Ей от такива мъже и ледените пирати ги е страх! Ти ли ги намери тогава?

– Ъъъ... оох, мъжки, не ме разпитвай за тях, не си свой човек. Нищо няма да ти кажа. Не съм пиян бе, само малко ми е такова на краката... Ти мен уважаваш ли ме? Ако да, не ме разпитвай за такива работи, не бива да говоря за тях... Айде лека ти нощ, че нещо ми се е доспало...

С тези думи той те отблъсва настрана, бухва се в стаята си и преди да ти хрумне да влезеш с него, бутва резето отвътре. Е, този опит пропадна – само дето остана без пари... Налага се да се върнеш обратно **на 146** и да избереш някакъв друг начин да научиш нещо от него.

53.

Коленичиш пред тялото и прочиташ молитва. Копаенето на скалата е невъзможно, така че няма как да го погребеш. Но знаеш, че зимният студ ще запази тялото му непокътнато. А преди зимата да е свършила, ще дойдеш и ще се погрижиш за него. Убеден си в едно – време е орденът „Свети Роберто” да има още един светец.

Погледът ти пада върху меча. Стоманата има странен, синкав цвят – такова острие не си виждал. И, за разлика от покритите с щърбини и драскотини мечове на рицари и монаси-воини, по този няма и най-малка повреда – сякаш никога не е влизал в бой. А изработката му сигурно е страхотно стара – кожeното ремъче, което увива дръжката, е почти напълно изгнило, а със сигурност не е първото. А ти нямаш никакво оръжие... Вземаш меча и го запасваш – може да ти потрябва.

Първите лъчи на слънцето те огряват вече потеглил на път. Вятърът почти е утихнал, нещо много рядко, така че продължаваш да вървиш дори когато пада вечерта. И скоро усещаш мирис на дим – рибарското селище, за което говореше отец Малвино, е наблизо!

Не е лесно да се ориентираш само по миризмата и достигаш до селището едва среднощ. Спираш и почукваш на първата врата.

– Кой си ти? – раздава се груб глас отвътре.

– Казвам се Хендрик. Идвам отдалече и търся подслон.

– Ледените пирати също го търсеха точно така преди седмица. Да му пусна ли една стрела през прозореца, Ердил?

– Чакай малко, братле, да видим първо дали е пират.

Вратата се отваря и пред теб застава едър мъжага. Лъхва те мирис на риба.

– И с меч на пояса! Я... това е мечът на отец Малвино, дето ми е

кръщавал децата, друг такъв никъде няма! Откъде го взе?

– Ами... отец Малвино умря предната нощ и ми го остави...

– Лъжеш! Той не се разделя с меча си! Ти си го убил!

Отваряш уста, но преди да успееш да кажеш каквото и да било, чуваш свистенето на стрела. И това е последното нещо, което чуваш в живота си. Жалко! Да загинеш заради глупаво недоразумение! Но, за съжаление, и това се случва понякога.

54.

Островът не е голям и скоро достигате разположения в центъра му хълм. Разбойникът влиза през отвор, изсечен в скалата. След оглеждане и ослушване ти го последваш. В коридора през равни интервали се въртят под тавана огнени топки, които хвърлят оскъдна светлина. Наляво и надясно се отделят други коридори, които тънат в мрак. Промъкваш се внимателно след пирата и се мушкаш първо в един от тъмните странични коридори, после в друг. Зад поредния завой на главния коридор светлината е по-силна. Пиратът влиза там и се чува гласът му:

– Ъъъ, ваше капитанско благородие, демоните настояха да ви събудя...

– Ваше Величество, пън такъв! Отсега за теб съм Негово величество кралят на Лимерия. Забравиш ли го дори само веднъж, ще те дам на демоните да те опекат на бавен огън... Какво искат?

– А... хъм... забелязали нещо странно по леда да приближава. Било топло като човек, но по-малко и от мишка...

– Интересно. Противник, използващ магия? Я да видим...

Чуваш изпукване и светлината става за момент по-силна.

– Глупости! На двеста мили оттук във всички посоки никой не използва в момента никаква магия освен мен! Предай на демоните, че ако ме събудят още веднъж за подобна глупост, ще ги... ще ги... Абе, ще видя какво ще ги правя! Измитай се сега!

Бързо се дръпваш навътре в тъмния страничен коридор. Пиратът минава покрай отвора му, ухилен до уши – сигурно е много доволен от това, че му се е разминало. Изчакваш стъпките му да заглъхнат и крадешком се промъкваш до ъгъла на коридора.

Мини на 80.

55.

– Съгласен съм.

Мъжагата не вярва на ушите си.

– Ти луд ли си, бе? Я се виж каква си вейка. Тежа колкото двама като теб. Ще те помета с един удар с гола ръка. А ако те ударя с меч, ще те разсека надве.

– По-силен си от мен, но не си толкова бърз. А бързината и ловкостта често вършат в боя повече работа от силата. Стиска ли ти да се биеш с мен?

– Ха-ха-ха. Хе-хе-хе. Вижте го, още един решил да се самоубива. Така да е, юнако невиждани! С меч ли ще се биеш, с кинжал ли, или с голи ръце?

Какво избираш? Меч – **32.** Кинжал – **175.** Голи ръце – **8.**

56.

– Не, отче. Няма да те изоставя за нищо на света. Дойде ли сутринта, тръгваме двамата.

Отец Малвино те изглежда внимателно. Погледът му е като бръснач – прониква до дъното на душата ти. След това казва:

– Добре, но не искам да се разделя с меча си. Той е паднал там, някъде зад колибата, когато се биех с ледените пирати. Би ли го потърсил? Не ми се иска да остане още една нощ на студа.

Имаш ли поне 2 точки ХИТРОСТ? Ако да, **мини на 46.**

Ако ли пък имаш поне 4 точки НАБЛЮДАТЕЛНОСТ, **мини на 25.** Ако нямаш нито едното от двете, **мини на 41.**

57.

– Ще ти дам всички богатства, които са събрали пиратите.

– Лъжеш!

– Не лъжа. На мен ми трябва само принцесата.

– Става!

Ар-Донахал се изкисква.

– И какво, всемогъщи Тик-Хана-Хай, ще се биеш ли с мен?

– А, да не съм луд! Просто бях любопитен какво ще обещае жълтоклюното пиле. Точно в момента никак не е трудно да се спечели голямо богатство, хи-хи-хи! Кралят на Лимерия е наредил на магьосниците си да разпратят всички демони да търсят къде може да

е отвлечена принцесата. И кой мислиш, че пази съкровищницата му? Войници с мечове и копия! Любопитен съм какво ли ще ми сторят!

С тези думи Тик-Хана-Хай изчезва. Ар-Донахал премигва два пъти, след което се обръща към пиратския капитан:

– Аз, хмм, имам една важна работа. Ще се върна след половин час, ако нямаш нищо против.

– Имам – обажда се капитанът.

Надали му е приятно демонът да отмъкне под носа му съкровищата, които иначе би трябвало да получи като откуп. Но го казва вече на празната зала.

Само след миг обаче отново не сте сами с него. Над пода се разлива блед облак и от него с трясък на кокали изпада Тик-Хана-Хай. С две бързи крачки е до теб. Между кокалчетата на пръстите му лъсва острие и въжето на китките ти е прерязано.

– Демоните наистина са разпратени да търсят, но магьосниците са си на мястото и бдят! – пояснява той гордо. – Ар-Донахал няма да се върне днес... а и да се върне, надали ще му е до каквото и да било! Хайде, момче, спазвай си сега обещанието, дето сам го даде!

Капитанът на пиратите бързо се протяга и измъква иззад леглото дълъг меч. Преди да успее да стигне до теб обаче, ти се претъркулваш до своя меч, срязваш с бързо движение въжето около краката си и скачаш. **Мини на 159.**

58.

Спомняш си разказите за обичаите на северните народи – как в бурята те изграждат заслон срещу вятъра, така че вятърът да го засипе със сняг. В такъв заслон не е топло, но не е така студено като вън, а и е тихо – човек може да преживее по този начин и най-силната буря. На десетина крачки от теб има вдлъбнатина между два ледени блока. Избутваш шейната дотам и я катурваш така, че вятърът просва остатъка от платното върху едната страна на процепа между блоковете и върху тях. Образува се нещо като плитка пещера, оградена отстрани от ледените блокове, а откъм вятъра и отгоре – от платното.

Вмъкваш се вътре (тя едва те побира) и се обръщаш така, че гърбът на наметалото да затули останалия процеп. След това се заемаш енергично да разтриваш ръцете и краката си, за да не замръзнеш. Отначало през цепнатините между блоковете и платното духат струйки леден вятър, но скоро тези цепнатини се запълват със сняг и вятърът спира. А след още час усещаш как в мъничкото ти убежище като че ли вече не е така смразяващо студено. Раздвижваш се внимателно – да, върху платнището се е натрупал сняг. Сега вече можеш и да преживееш тази буря.

Мини на 75.

59.

Когато огненото кълбо доближава меча, демонът се ухилва до уши. То обаче се блъсва в него, пръсва се на хиляди искри и угасва. Някои от искрите те закачат – усещаш остра болка от изгаряне. *Отбележи си, че си загубил 3 точки ЖИВОТ.*

Демонът зяпва и недоумяващо се вторачва в меча ти. След това пламъците му намаляват, той сякаш се свива на размер и отстъпва.

– Какво става, Ар-Донахал, да не би да си се уплашил от този меч? – чува се гласът на пиратския капитан. И той изглежда изненадан. – За пръв път виждам демон да се бои от материален предмет.

– Т-т-това не е обикновен меч, повелителю! Желязото в него не е от нашия свят! Срещу него съм безсилен, удари ли ме, ще ме разсече като паяжина! Този път си без мен!

След тези думи демонът изчезва с изпукване. Окопитваш се и правиш крачка към пиратския капитан. Той обаче също се опомня навреме, скача зад леглото и измъква изпод него дълъг меч. **Мини на 159.**

60.

Оглеждаш старателно насипаните на куп части. Механизмът не е сложен, но не си виждал никога такъв. След малко гледане обаче започваш да се ориентираш – тук тези две части са се свързвали като ключ и ключалка... а тук тези две – също, но как ли? Сигурно е играла малко бяла магия – ако е така, поставиш ли ги както трябва, ще се захванат сами, виждал си такива неща. А и цялото не е сложно, но все пак убягва от погледа като цяло...

Ако имаш общо поне 7 точки от уменията ОТВАРЯНЕ НА КЛЮЧАЛКИ, БЯЛА МАГИЯ и НАБЛЮДАТЕЛНОСТ, **мини на 50.** Ако не, **мини на 44.**

61.

Пресрещаш удара му със своя меч. Очакваш силата на замаха буквално да те запрати на разстояние, но напорът е твърде слаб. Вождът на хорхоните залита, несрещнал почти никакво съпротивление, и се просва по корем на леда пред теб. Мечът в ръката му е отсечен почти до дръжката като сух прът от твоя. Отсеченото парче се търкаля на няколко крачки настрани. Вождът се претъркулва бързо (но все пак достатъчно бавно, за да можеш да го убиеш, ако пожелаеш – ти обаче не искаш: едно, че не си убиец, и второ, не знаеш дали няма да се наложи после да се сражаваш с цялото племе) и се изправя на крака. В същия миг обаче погледът му пада върху безполезното парче метал в ръката му и той втренчва в теб невярващи очи:

– Какво... какво е това? Що за меч имаш, по дяволите?!

Оглеждаш своя. По него няма и най-малка щърбина, която да подскаже къде остриетата са се срещнали.

– Вземи си друг меч, ако искаш. До десет минути ще съм насякъл на парчета всички оръжия, които имате.

– Дано те отнесе виелицата!... Как да се сражава човек срещу оръжие като твоето?

– Никак. И ако исках да те убия, щях вече да съм го направил. Не ми е нужна обаче смърт. Просто искам да науча къде да търся това, което ми е нужно и да си тръгна. Нищо повече. Съгласен ли си?

Вождът размисля минута-две, след това се оглежда. Племето като че ли е потънало вдън земя – никой не иска да бъде забелязан, че е видял поражението на вожда. Накрая махва с ръка. **Мини на 127.**

62.

Разтърсваш се наоколо. Скоро намираш широко вдлъбване между ледени блокове, пълно с навят и набит от вятъра сняг. Изрязваш с меча си няколко плоски, дълги и широки блока. Сваляш мачтата на шейната и я поставяш така, че платното да се простре върху дръжките. След това подреждаш блоковете отгоре и отстрани. Налага се тук-таме да привържеш втвърдения от бурите и студа като дърво сняг с върви, но накрая си доволен от постижението си. Дори от десет крачки не е лесно шейната да бъде различена от купчина сняг.

Докато се занимаваш с това, вече почти се е мръкнало. Пълната луна на небето осветява пътя ти, но ти знаеш – на тази измамна светлина надали ще могат да те различат под това укритие. Пъхваш се внимателно отдолу и забутваш шейната напред, към острова. Позата ти не е много удобна, но с малко усилия поддържаш спокойно скоростта на пешеходец. След три часа през дупчицата, която си пробил в един от блоковете с пръст, се различават в лунната светлина зъберите на острова. А след още час си пред крайбрежните му скали. На няколкостотин метра от брега е ледената фрегата, около нея има завързани за забити в леда колове няколко шейни. Над теб на висока скала стърчи тънка кула – сигурно наблюдателен пост. А над всичко това се носят непрекъснато подземни звуци – глухо боботене, понякога фучене, а на половин час – могъщо свистене, което си започнал да чуваш още от средата на пътя.

Странно! Снегът и ледът покриват само първите петдесетина метра от брега. Нататък той е черен и гол. Добутваш укритието си точно до границата, след това предпазливо се измъкваш. Ха! Въздухът наоколо е топъл като пролет. Нищо чудно, че снегът се е стопил. **Мини на 92.**

63.

На другата сутрин ставаш, за да се простиш с отец Малвино, и с ужас виждаш, че той лежи неподвижно и не мърда. Приближаваш се – от гърдите му стърчи дръжката на кинжал, а до него се валя парче стара риза, на което с кръв е написано:

САМО ПОДЛИТЕ ИЗОСТАВЯТ В БЕДА. ЗНАМ – СЪБУДИШ ЛИ СЕ, ЩЕ РАЗМИСЛИШ. ПО-ДОБРЕ БЕЗ МЕН. БОГ ДА ТИ ПОМАГА, СИНКО!

Отец Малвино е извършил последния си подвиг. **Иди на 53.**

64.

Е, не е странно – дворецът е опожарен, херцог Леотар – убит, принцесата – отвлечена... Но когато успяваш да намериш стария си учител, се оказва, че има и друго:

– Много лош слух се носи из града, Хендрик. Капитанът на ледените пирати бил пратил вест – ако до три дни кралят не даде съгласието си той да стане съпруг на принцесата, ще я убие!

Сърцето ти изстива.

– Вярно е, животът дори на една принцеса не струва колкото разсипването на едно кралство – продължава философски той. – Но пък ако кралството остане без наследник, става още по-лошо... Срокът за

отговора е до утре. Ще видим...

Всичките ти опити да проникнеш в двореца остават напразни – стражата не пуска никого под никакъв предлог. Отчаяните ти молби завършват единствено с това, че биваш предупреден, че ако само още веднъж дори се доближиш до двореца откъдето и да било, ще бъдеш убит. На следващия ден отговорът е даден – над опушените кули на двореца се издига черно знаме... Отсега нататък ще си поданик на капитана на ледените пирати.

65.

Изричаш тихичко думите на заклинанието и усещаш как около теб се разлива невидима аура. Това обаче по някакъв начин разбужда пиратския капитан – той мигом се обръща и сяда на леглото.

– Охо, ето го значи магьосникът! Толкова хитър, че не го усетих преди... и толкова безнадеждно глупав, че го хванах сега като пиле в кълчища! Е, млади повелителю на магиите, време ти е да се запознаеш с един мой приятел. Ар-Донахал!

– Тук съм, повелителю! – раздава се тътнещ глас.

Насред стаята с пукот се появява страховит огнен демон.

– Имаме си посетител. Би ли се погрижил да го посрещнем възможно най-топло?

– Разбира се! **Мини на 101.**



66.

Замахваш, за да отбиеш първия му удар, но мечът му внезапно се дръпва и ти политаш напред, изгубил равновесие. Докато се изправиш и извъртиш минава достатъчно време, за да те убият поне десет пъти в истински бой. Нахвърляш се ядосано върху него, забравил, че битката е наужким, но той отново се дръпва внезапно и ти замахваш в празното. Този път той леко те тупва с плоското на меча по гърба:

– Стига, момче, стига. Не е задължително да си майстор на меча, за да струваш нещо. Просто не ставаш за охрана, това е. Може би пък те бива за нещо друго?

Върни се на 69 и избери по-подходяща за теб работа.

67.

– Ами... ще ти се отблагодаря някой друг път!

– Знам го аз вашия друг път на магьосниците! Хайде тогава... как го казвахте? Остани си със здраве, ха-ха-ха!

С тези думи Тик-Хана-Хай изчезва. Оставен си сам на съдбата си. **Мини на 142.**

68.

Усилващият се вятър малко по малко те смразява въпреки дебелите дрехи. Напразно се опитваш да се увиеш в остатъка от платното – вкочанените ти пръсти го изпускат и вятърът го отнася заедно с мачтата на грубата дървена шейна... Скоро студът ще вземе поредната си жертва и Лимерийското кралство ще остане с един поданик по-малко... а принцесата – в ръцете на пиратите.

69.

На следващия ден около обяд се задава керванът – двадесетина вятърни шейни, здраво и грубо сглобени, пригодени да издържат на напора на буря, когато бъдат закачени в кръг една за друга. Карат ги хора с изсушени от вятъра и слънцето лица. След като научава кой си, водачът на кервана махва с ръка:

– Рудо от Червените камъни ти бил чичо ли? Познавам го, и още как. Учителите ни бяха добри приятели, а пък и после сме се срещали, случвало се е да си помагаме. Приличаш на него... Добре, за теб ще

направя специална отстъпка в цената. Малко от хората ни обичат да пътуват по това време на годината, така че имаме нужда и от кормчии на шейни, и от товарачи, и от пазачи. Не че всеки не върши и трите, но все пак трябва да е ясно като какъв си се цанил. Ако можеш да работиш такива неща, ще те взема до Хантай без пари. Ако не – за три жълтици. Избирай!

Като какъв ще се наемеш да работиш за кервана?

Кормчия на шейна – **155**. Пазач – **121**. Носач – **133**.

Ако не можеш да работиш нито едно от трите, **мини на 27**.

70.

Речено-сторено. Приближаваш се до хантаеца и тихо, така, че другите да не те чуят, прошепваш:

– Внимавай! Униформата от раницата се вижда. Ако тук има хора на краля, можеш да загазиш... Спокойно, свой съм.

Той те изглежда и ръката му се плъзва към пазвата.

– Не се плаши, де! Ако бях кралски човек, щях да си трая до първото село и там да те издам. Радвам се да видя някой от нашите тук!

Имаш ли поне 4 точки за ЕЗИЦИ? Да – **173.** Не – **166.**

71.

Спираш шейната и се оглеждаш наоколо. Вятърът се усилва все повече, а няма каквото и да било укритие. От леда се подават върховете на буци, достатъчни, за да обърнат шейната, но това няма и две педи височина! Как ще се скриеш зад тях? Продължаваш да вървиш през бурята и когато вече силите ти са почти на свършване, забелязваш вмръзнал в леда блок, висок почти до кръста ти. Свираш се откъм подветрената му страна, завиваш се с платното и започваш да изпълняваш упражненията за сгряване, които знае всяко дете на този свят.

Скоро платнището е покрито отгоре със сняг, който спира проникващия през пролуките вятър и те изолира от студа. След още малко време усещаш как вече не ти е толкова студено. Ще преживееш някак си бурята! Засилваш още повече упражненията, напрягаш и разпускаш ту едни, ту други мускули. И така – цялата нощ, без почивка.

На сутринта под платнището е достатъчно топло, за да можеш да си позволиш дори да поспиш без страх да замръзнеш. За всеки случай подаваш глава изотдолу – нищо чудно, че е топло, бурята е свършила!

Ако имаш общо поне 20 т. от СИЛА и Живот, **иди на 185.**

Ако нямаш обаче, ти си толкова уморен от цяла нощ упражнения, че просто се пъхваш обратно и заспиваш като мъртъв. Събуждаш се когато слънцето вече клони към залез. Отново потегляш с шейната, караш докато мракът става почти непрогледен. На следващата сутрин – пак. И така, шест дни подред, без да срещнеш жива душа. Започваш да се чувстваш слаб от глад и знаеш – не ядеш ли както трябва, някоя нощ ще замръзнеш. **Мини на 79.**

72.

Огненото кълбо се блъсва в невидимата стена около теб и се пръсва с трясък на искри. Взривът е толкова силен, че си запратен назад. Някои от искрите са успели да пробият стената и да те докоснат. От изгарянията и от падането губиш 3 точки ЖИВОТ. **Мини на 131.**

73.

Оглеждаш внимателно странното устройство. През желязно гнездо в покрива влиза въртяща се греда, сигурно задвижвана от мелничните криле. На нея е надянат и захванат здраво кръгъл камък, подобен на воденичен. Под него, на пода, има нещо, което някога е било рамка от железни пръти, завинтени един за друг с груби болтове, но сега болтовете са изпаднали или развинтени. В купчината се виждат и няколко големи пружини, разни лостове и дълги винтове – и те са вършили някаква работа, но каква ли? А отстрани до нея се търкалят два големи камъка и едната повърхност на всеки от тях е вдлъбната, така че да приляга точно към въртящия се камък.

– Не можаха да го счупят и наредиха на един от пиратите да го разглоби, за да не е обитаемо тук повече – изхърква отец Малвино. – Здравата се измъчи с болтовете, ръждясали бяха. И таман беше разкачил всичко и смяташе да събере болтовете, за да няма как нещата да се сглобят отново, пристигна капитанът и се разкрещя, че закъснявали, и щял да им отреже главите. Та, забравиха болтовете.

– А как работи това? Не съм виждал нищо подобно?

– Много просто. Виждаш ли двата вдлъбнати камъка? Те се притискат към централния изпъкнал, трият се и се загряват, и топлят колибата. Отначало не грееше много, но натъпках мъх във всички пролуки по стените и сега е добре и при най-големите студове, стига да

има вятър... Тоест, беше добре.

– А как е бил устроен механизмът?

– Че помня ли? Да не съм механик! **Мини на 60.**

74.

Вождът на хорхоните връхлита като ураган. Едва успяваш да се отдръпнеш от юмрука му. При втория опит да го избегнеш се подхлъзваш на леда и преди да се изправиш, той те връхлита. Опитваш се да го ритнеш в лицето, но той успява да блъсне крака ти настрани. В следващия момент те обхваща яко и те стисва с всички сили. След кратка борба губиш съзнание.

Когато се свестяваш, си вързан. Вождът седи срещу теб и се подсмихва.

– Куражлия момче си, Хендрик, но загуби. И друг път никога не смей да ме предизвикваш, защото може и да не те пощадя, както сега!

Ако имаш общо поне 6 точки за НЕЗАБЕЛЕЖИМОСТ и ХИТРОСТ, **мини на 162.** В противен случай **премини на 22.**

75.

Отново е ден и бурята е отминала. Ти си здравата позамръзнал, но нямаш нищо наистина измръзнало. Раздвижваш се здраво и скоро се сгряваш. Положението ти обаче никак не е добро. Вече нямаш платно за шейната – а това ще рече, че на практика нямаш и шейна. Единственото, което можеш да направиш, е да тръгнеш обратно на юг, към сушата, с надеждата, че ще успееш поне да се спасиш...

– Хей, ти там! Кой си и какъв си?

Обръщаш се, но не забелязваш откъде идва гласът – всичко пред теб е бяло. Едва когато говорещият махва с ръка, го различаваш – целият облечен в бели дрехи, дори лъкът и стрелите му са боядисани в бяло. И една от тези стрели е на тетивата. Зад него има също така бяла шейна.

– Пътник съм. Шейната ми се повреди, едва преживях бурята. Търся племе, наречено сандани.

– Каквото и да търсиш, си го намерил вече. Като те гледам, дрехите ти стават за носене, а и това, дето му викаш шейна, поне ще ни сгрее някоя вечер. Ние сме хорхоните, ако това те интересува. Хайде пред мен!

Изглежда не ти остава нищо друго, освен да се подчиниш. Ако го сториш, **мини на 100.** В случай че по-скоро би рискувал живота си, отколкото да се оставиш да те пленят, **иди на 183.**

76.

Тръгваш през леда към острова. След около два часа път започваш да различаваш очертания. Странно! Всичко е тъмно на цвят, като че ли не е покрито със сняг! А най-отпред стърчи нещо, което още не можеш да различиш добре, но най-вероятно е висока кула – тоест, място удобно за наблюдение оттам.

Ще се върнеш назад и ще се опиташ да се добереш до пиратите по някакъв друг начин – **на 35.** Ще дочакаш падането на нощта и тогава ще продължиш напред – **88.** Ще продължиш направо – кой ли ще следи ледената пустош - **на 103.**

77.

След първите прозвънвания на оръжието разбираш, че противникът ти изглежда е доста опитен. В същото време обаче той и те пази – нападенията му са бързи и точни, но им липсва сила: бои се да не те нарани, ако не успееш да отбиеш острието. Ти обаче също не си неопитен и в един момент успяваш да го издебнеш в неудобна поза. Посрещаш острието му с кръстачката на своя меч и го отхвърляш настрани. Преди той да успее да вдигне защитата си, опираш плоското на меча си до гърлото му.

– Вие сте убит, уважаеми водачо. Сега му е времето да предам кервана ви на разбойници и да го ограбим заедно.

Събралите се наоколо зяпачи се разсмиват добродушно. Керванджията се дръпва и избърсва мокрото си от пот чело.

– Май не хващаш оръжие за пръв път. Е, подцених те и си го получих. Наемам те за охрана на кервана! **Мини на 138.**

78.

– Отче, ще се опитам да те пренеса до сушата.

– Ти луд ли си, момче младо? Тежа сигурно повече от теб, на времето бях може би най-якият от всички в ордена! А и сушата е на цял ден път оттук, дотам не се стига лесно и сам, а пък с човек на гръб – съвсем!

– Но аз няма да те нося на гръб. Ще преметна одеялото ти между тези два пръта там в ъгъла и така ще те влача. Много по-леко е, а и ледът е равен.

– Мен ако питаш, чадо, само ще се затриеш заради стареца. Я ме остави и върви! Животът е пред теб, а моят вече свършва. Дали ще проживея месец-два повече – кой знае! На югоизток оттук, на ден и половина път, има рибарско селище. Върви! Благославям те на раздяла и да те няма оттук!

Ще оставиш ли отец Малвино? Да – **на 63.** Не – **на 56.**

79.

На сутринта се налага да се качиш на шейната си и позорно да си тръгнеш. Изгубил си надеждата да откриеш къде е скривалището на ледените пирати. Нищо, можеш поне да се надяваш да се върнеш в Менония, да изчакаш те да поискат откуп за принцесата и след това да проследиш пратениците им и така да разбереш къде я крият. Пътят до Менония не е малко, но шейната ти, макар и груба, го улеснява доста. След четири дни, подпомаган от попътния вятър, влизаш в столичния град. Всички, които срещаш, обаче са унили и оклюмали. **Иди на 64.**

80.

Пред погледа ти се открива голяма стая, обзаведена с много лукс (и без нито капка вкус, отбелязваш). В средата ѝ, върху огромно легло с балдахин, отрупано със скъпи завивки, спи едър мъж – капитанът на ледените пирати! Какво ще направиш? Ще влезеш направо – **на 45.** Ако владееш БЯЛА МАГИЯ и ако виждаш смисъл в това, можеш да се опиташ да направиш заклинание за защита срещу демони – **на 65.**

81.

Идеята е добра, но не е много лесно да се осъществи – в кервана постоянно сте заедно. За щастие, на следващия ден навлизате в малко градче и отсядате в местния хан. Хантаецът наема отделна стая. Решаваш да го издебнеш там. Това обаче не е толкова лесно – когато той е вътре, резето отвътре е дръпнато, а когато излиза, поставя на вратата огромен катинар, взет от ханджията. Ти обаче му намираш начина – да го издебнеш, когато излиза от стаята си. Изчакваш го да се прибере в стаята си, заставаш отвън до вратата с железен лост в ръка и го изчакваш да се приготви да излезе. В момента, в който дръпва резето, ти рязко блъскаш вратата навътре и се нахвърляш върху него. Реакцията на хантаеца е на опитен боец – той отскача назад и измъква светкавично от пазвата си кинжал.

В тази схватка можеш да използваш оценката си за РЪКОПАШЕН БОЙ или за СИЛА, като се приема, че оръжията ви са равностойни. Противникът ти има 4 точки БОЙ С КИНЖАЛ и 14 точки ЖИВОТ. Целта ти обаче е не да го убиеш, а само да го победиш – спаднат ли жизнените му точки под 5, той вече няма да има сили да ти се противопоставя. Ако успееш да го победиш, **мини на 160.**

82.

Спите по десет души в палатка. Всички пътници, включително ти и хантаецът, сте в една. И докато вечерта разпъвате палатката, в главата ти се заражда план. Изчакваш всички други да заспят. След това излизаш навън, като уж случайно се спъваш в краката на хантаеца. Навън увиваш няколко камъчета в парче плат, така че да се получи стегнато вързопче. Когато се прибираш, внимателно му хвърляш поглед, докато оправяш завивките си – следи те през полупритворените си очи. Отлично!

Бъркваш под завивките, откъсваш сухо стъбло трева и го хвърляш по него, както да провериш дали спи. Естествено, за да те убеди, че спи, той захърква звучно. Измъкваш вързопчето от пазвата си, оглеждаш го внимателно и тихичко (но така, че да те чуе хантаецът) промърморваш: „Да го заровя, докато онзи спи”. След това пропълзяваш навън и тръгваш към гората пред палатките. **Мини на 23.**

83.

– Та нима приличам на леден пират? И дали щях да идвам така открито?

– И още как! Те ни смятат за глупаци. Как мислиш, че разучиха селото ни само преди седмица? На ти на теб!

Тетивата бръмва и стрелата се впива в гърдите ти. Умираш на място, преди да успееш да отговориш каквото и да било. Да, жителите на това селце май не са много дружелюбни...

84.

Усмихваш се.

– Та нима да видите дъгата е толкова сложно?

Ниският мъж те поглежда развеселено.

– А ти да не мислиш че е просто? Дори капитанът на ледените пирати ни обеща, че ще ни я покаже, но не можа – повика някакъв демон, но онзи каза, че не му е по силите! Е, разбира се, ако наистина ще ни я покажеш, давай! Ще се радваме да ни гостува такъв велик магьосник!

Всички в иглуто прихват.

– Ами радвайте се тогава – свиваш рамене ти. – Отмине ли бурята и изгрее ли слънцето, ще ви я покажа. Щом искате знак, че ще дойде краят на изгнанието ви, ще го имате!

– Чуйте, хора! Този хлапак като че ли наистина си вярва! – обажда се висок, слаб мъж.

– Да, бе! Да не му е замръзнал мозъкът от студа навън? – изкисква се младо момиче.

Шушукането и кикотът продължават. Ядосан, ти се обаждаш на висок глас:

– Обещах, че щом изгрее слънцето, ще ви покажа дъгата. Ще спазя обещанието си! Да ви видя тогава ще се смеете ли както сега! Или...

Измъкваш се от иглуто и след минутка се връщаш в него с парче отчупен лед в ръка. След това се заемаш да дялкаш леда. Когато придобива желаната форма, полираш стените на ледената призма с ръка.

– Чакам слънцето! **Мини на 93.**

85.

Храна в колибата на отец Малвино има – сушена и замразена риба, ядивни коренчета, събирани по пролуките на скалата, пушено месо от опашка на морски гущер... Но нищо за горене – на острова расте само трева и мъх. Ако не направиш нещо, и двамата ще загинете от студ.

А какво ли би могъл да направиш? Да оставиш отец Малвино в колибата и да тръгнеш към сушата – **63.** Да се опиташ да пренесеш отеца до сушата – **78.** Да се опиташ да поправиш механизма за топлина, за който той говори – **73.**

86.

Имаш ли поне 3 точки БОЙ С МЕЧ? Да – **156**. Не – **120**.

87.

– Че какво биха могли да вземат ледените пирати от бедни хора като вас? Нима ловите в морето злато или ви плащат за рибата с изумруди? И нима сте първото такова село, което им попада, и не знаят отлично, че всичко, което имате, не би си струвало дори усилието да го отнесат до кораба си?

Стрелата изобщо не трепва.

– Май не са толкова придирчиви, драги. Миналата седмица си ни обраха като едното нищо. Отнесоха всичката стока, която имахме, нищо че беше малко. И го направиха по точно този начин – като пратиха първо шпионин да разучи мястото и разположението на селото.

– Точно така. И вероятно са предположили, че за тази една седмица така сте се презатрупали с нова стока, че си струва да ви нападат отново. А също и изобщо са забравили мястото и разположението на селото, така че трябва да ви пращат нов шпионин, нали?

Мъжът набърчва чело в усилие да разбере иронията. След това бавно отпуска лъка.

– Май си прав, момко. Наистина нещо не се връзва така. Добре де, ще имаш от нас подслон за ден-два. Пък после ще видим. Само че ще ти струва една жълтица и то веднага. След като ни обраха, нямаме с какво да си купим дори наконечници за копия и влакно за мрежи.

Запиши си една жълтица по-малко. След това **мини на 136.**

88.

До нощта остават само няколко часа. Сравнително светло е – луната е почти пълна. Но кой би могъл да различи в тази измамна светлина мъничка тъмна точка, движеща се по леда? От разказите на много воини знаеш, че това надали е възможно. Бързо пробягваш пеша през леденото поле. С приближаването си до острова все по-силни стават неговите звуци – глухо кълкочене сякаш изпод недрата на земята, от време на време бучене, а през около половин час – могъщо съскане. Встрани от пътя си, спряла на няколкостотин метра от брега, виждаш ледената фрегата. Около нея за забити в леда колове има привързани три-четири ледени шейни.

И още нещо. Колкото повече се приближаваш, толкова повече се затопля въздухът. Когато достигаш до крайбрежните скали, забелязваш, че само първите петдесетина метра от тях са покрити със сняг и лед. По-нататък снегът се е разтопил и е замръзнал в последните метри преди океана в ледени ручеи. Точно пред теб, на около стотина метра, се изправя на висока скала тънка кула. Преценяваш, че височината ѝ е около сто метра над нивото на океана.Изкатерваш се тихо по скалата. Кулата има прозорчета високо горе и те светят! Входът ѝ зее – черна дупка в лунната светлина. Ослушваш се – нито звук. Влизаш тихо вътре, и внезапно върху теб се стоварва удар. Губиш съзнание. **Мини на 129.**

89.

Хантаецът се задавя с виното си. След това става и опира ръце на масата срещу теб:

– Какво искаш да кажеш, че ние хантайците не можем ли?

– Ами аз се оправих вече с пиене колкото четири-пет твои чаши, и пак мога да мина по линията на дъските, а ти още една не си изпил! Я да те видя като изпиеш колкото мен дали ще се справиш! Или ще си под масата...

И в потвърждение на думите си ставаш и минаваш напред и назад по една от дъските, като от време на време се преструваш, че аха-аха и да залитнеш.

Хантаецът кипва. Допива чашата си на един дъх и кресва към тезгяха:

– Две чаши като неговите! Веднага!

– И за мен още една, като най-голямата, която ми дадохте – обаждаш се ти.

– А ще могат ли да платят сметката си уважаемите пътници? – осведомява се с мазен глас ханджията. – Ти, млади момко, вече си изпил колкото за две жълтици, а чашата, която поръча, струва още една. Ако имаш още, ще ти дам вино – но ако нямаш дори и тях, лошо ти се пише!

Имаш ли повече от две жълтици? Да – **130.** Не – **52.**

90.

Успешно отбягваш атака след атака на вожда на хорхоните. Издържиш ли достатъчно, той ще капне – много силните и тежки хора обикновено не са твърде издръжливи. След половин час яростно преследване прогнозата ти се сбъдва. Той диша тежко и едва влачи краката си. Атаките му вече не са така внезапни и силни както преди, вече неведнъж си имал възможност да го раниш, но предпочиташ да го победиш, без да го убиваш – не само от добро сърце, а и за да не отмъсти племето за вождa си. Накрая той спира на две крачки от теб и опира острието на меча на леда.

– Е, и какво? Прекалено си ловък и пъргав, дяволите да те вземат. Чакаш да се изморя, за да ме наръгаш ли?

– Вече можех да го направя един-два пъти, ако исках. И ако продължим да се бием, ще мога да го направя все по-често и по-често. Така че ти предлагам да прекратим двубоя. Нужно ми е просто да науча нещо и да си тръгна оттук, а не да убивам достойни мъже. Става ли? **Мини на 127.**

91.

– Казвам се Хендрик. Дойдох от...

– Аз пък съм отец Малвино. Сега ме разтрий здраво, защото съм почти замръзнал. После ще има време за разказване.

След половин час енергична разтривка монахът успява да се надигне и да седне.

– Благодаря ти. Ако не беше ти, щях да загина от студ – нищо че най-вероятно и сега ще загина, а може би и ти с мен. Казвай сега историята си!

Накратко му разказваш историята си – тръгването от „Червените камъни", чиракуването ти, обявата в Менония, съревнованието на претендентите... и как завършва то.

– Ледените пирати ли? Проклети да са дано! Аз съм отшелник тук, посветил съм се на пост и молитва. Знам, че орденът не одобрява много това, но десет дълги години съм разнасял словото Божие из цялото кралство – това е повече от половин живот, имам право на поне малко отдих. Преживявах с каквото може тук почти цяла година, докато преди няколко дни не пристигнаха ледените пирати. Чудех им се – какво ли има да ми поискат за откуп. Оказа се, че ме взели за кралски шпионин в пролива, нали оттук се вижда всичко. Пък и аз извадих меча, нищо че бяха повече от сто... Опитаха се да ме съсекат, но главата ми излезе здрава – раната е жестока, но черепът е цял. Свестих се, след като си

бяха заминали; попревързах раната някак, но силите ми стигнаха дотам. По-лошото обаче е, че разбиха механизма за топлина. Сега нямам сили да стигна до сушата, а пък остана ли тук още ден-два – ще загина от студ.

Мини на 85.

92.

Вратата на кулата зее в лунната светлина като черна дупка. Промъкваш се в сенките на скалите към нея и тъкмо да влезеш, спираш като закован. Отвътре се чуват ругатни:

– Дяволите да ги вземат тези демони! За това ли ни вдигнаха от сън?!

– Какво било? Аз не разбрах...

– Било приближавало нещо по леда. Топло като човек, само че по-малко дори от мишка. Нали виждат топлината, пустите му изроди... Изгубили го, като приближило точно под кулата, и вече не се виждало от прозорчетата.

– Е че не им ли каза, че ако е по-малко от мишка, всички ще се избием кой пръв да го улови и занесе на Капитана! Да беше колкото ледената фрегата, разбирам да се боим, ама...

Значи снежните блокове, с които беше прикрил шейната, освен от човешките очи са те опазили и от нещо още по-тайнствено! Добре че не е придало голямо значение на дупката в блоковете, през която гледаше... А през това време глъчката продължава:

– Такова нещо не сме виждали! – боботи отгоре глас, какъвто човек никога не е имал. – Обадете се на Капитана. Той е магьосник, разбира от такива работи. Иначе ние не отговаряме, и ще му се оплачем утре!

– А като се ядоса, че го будим от сън за нищо, вие ли ще отнесете боя? – мърмори един от двата гласа, които спореха преди малко. Само че изглежда се е примирил с положението. – Добре де, отивам ей сега.

Притискаш се плътно в сянката. Дребна, набита фигура излиза от входа на кулата и се запътва към най-високото възвишение на острова. Тръгваш внимателно след нея – **на 54.**

93.

На следващата сутрин бурята е стихнала.

– Е, велики магьоснико, чакаме да видим дъгата ти! – обажда се насмешливо ниският мъж.

Без да кажеш нито дума, излизаш навън и поглеждаш от коя посока изгрява слънцето. След това се връщаш вътре, заставаш до стената, откъм която грее то, и с ножа си прорязваш дупка в нея. Поставяш призмата в дупката и уплътняваш отстрани със сняг.

– Сега духнете светилниците!

Другите те изглеждат подозрително, но вождът им махва с ръка и светилниците угасват.

В следващия миг десетки гърла надават изумен възглас. Върху отсрещната стена се преливат кристално чистите оттенъци на седмоцветна дъга и снежните кристалчета ги отразяват във всички посоки. Гледката е неописуема. Въпреки че си експериментирал доста с призми и си виждал тяхната дъга неведнъж, никога тя не е била толкова красива!

През следващия половин час смущението е пълно. Най-сетне вождът на племето се окопитва и виква:

– Тишина!

В иглуто се възцарява мълчание. На многоцветната светлина на дъгата различаваш как всички погледи са обърнати към теб.

– Ти ни показа дъгата. Кажи ни, значи ли това, че ще можем да се върнем отново в топлите южни земи?

– Ако успея, да! – кимваш ти. – Обещавам ви го. – Тъй де, успееш ли да спасиш принцесата, все ще успееш да измолиш и милост за едно племе. **Мини на 19.**

94.

Идеята е добра, но дали ще успееш? Хантаецът никога не се отделя от раницата си, дори нощем я използва за възглавница. Ще намериш ли начин да го накараш да се отдалечи от нея?

Имаш ли поне 5 точки ХИТРОСТ? Да – **на 82.** Не – **на 14.**

95.

Не е приятно да се примириш с поражението, но какво друго ти остава? Свиваш се до другите и зачакваш бурята да отмине. През няколко души от теб ниският мъж разговаря тихичко с други двама. Притваряш очи, престорвайки се на заспал, но внимателно ги следиш под спуснатите си клепачи. Единият от двамата кимва и излиза навън. След мъничко

влиза онзи, който те посрещна на входа на иглуто. Сменили са го. Той хвърля огромната шуба, навлечена върху наметалото, сваля ръкавиците и качулката и доближава вожда. Чуваш го как пита:

– Тези скитници рано или късно ще ни предадат на някого. Какво искаше пък този?

Не чуваш какво казва ниският, но другият поклаща глава:

– Ще ни чуе, друг път! Ей го, спи, сякаш са го заклали!...

Ниският отново отговаря нещо нечуто.

– Не знае ли, че други освен ледените пирати не живеят на Земята на крал Венадет...

– Шт! – изсъсква вождът. – Тази твоя уста ще ни предаде по-бързо от скитниците!

Разбираш, че си чул нещо важно. Но дали знаеш нещо, което може да ти помогне да разбереш какво е то? Ако имаш поне 5 точки ИСТОРИЯ, **мини на 125.** Ако нямаш, **иди на 79.**

96.

Едва произнасяш последната дума и демонът се появява насред стаята с пукот и прогърмява с плътен глас:

– Кой се осмелява да наруши покоя ми?

– Аз. Имам нужда от помощта ти.

Удрал бързо оглежда стаята – пиратския капитан и подсмихващия се Ар-Донахал.

– Срещу демон, който може да е и по-силен от мен ли? И с какво ще ми платиш тази помощ?

Признаваш, че нямаш с какво – **на 20.** Със съкровището на пиратите – **на 4.** С щедър дял от несметното кралско богатство, отплата за спасяването на принцесата – **на 34.**

97.

– Че как бих могъл да ти докажа, че не съм от пиратите?

– Никак. Така че така или иначе ще те убия.

– Добре. Само първо да си прочета молитвата.

Започваш тихичко да мърмориш под нос заклинание за навяване на благост и доброта. Когато завършваш заклинанието, мъжът се прицелва, но внезапно размисля и отпуска лъка.

– Абе... Нещо май не си чак толкова страшен. Хич не приличаш на пират. Пък и те надали четат молитва преди да умрат, не са набожни хора... Карай да върви. Нещо съм в хубаво настроение, така че ще ти се размине. Ще те приема за ден-два, докато отмине бурята, дето се е задала от запад. Само че ще ти искам две жълтици за престоя. Не съм алчен, ама тези пирати така ни съдраха кожите, че ще мрем от глад. Нямаме пари за инструменти, за нищо – как ще я караме?

При мисълта за това какво очаква хората от очите ти започват да текат сълзи. Подаваш му две жълтици (отбележи си загубата им), без изобщо да се замислиш. Чак по-късно ще се сетиш, че заклинанието за доброта действа на всички наоколо – включително и на този, който го произнася. **Мини на 136.**

98.

– В Менония имаше състезание за ръката на принцесата, когато тя беше отвлечена. И задачата, която трябваше да разрешим ние, малкото останали кандидати, беше именно да открием как тя е била отвлечена... само че отвлечена наужким, а пък в това време пиратите я отвлякоха съвсем истински. Така че ако успея да я освободя, със сигурност аз ще съм новият крал на Лимерия. И, повярвайте ми, няма да забравя помощта ви!

– Няма да можеш да се пребориш с ледените пирати. Те са много хора, отлични бойци, а се говори, че капитанът им държи на подчинение не само хора, ако ме разбираш...

– В такъв случай вие нищо не губите. А помислете какво печелите иначе!

Усмивката на вожда е тъжна.

– И ще нарушиш кралско наказание заради някакви си там като нас? Ще се сетиш ли изобщо за нас? И защо ще ти е да снемаш наказанието, за да си изгубиш кралския авторитет ли?

– Кралският авторитет се гради не на традиция, а на мъдрост. А какво по-мъдро от това да простиш на някой, който не е виновен?

Вождът обхваща глава с ръцете си и се замисля дълго – може би повече от час. След това те изглежда продължително. Накрая казва:

– Добре. Реших! Ще ти помогна със съвет. **Мини на 153.**

99.

Отвътре не отговаря никой. Почукваш по-силно – тишина. Или не – през воя на вятъра отвътре долита сподавено охкане.

Отваряш вратата и влизаш. Подът е покрит с тънък слой сняг, огнището в единия ъгъл като че ли не е виждало огън от години. От покрива до пода минава въртяща се греда, сигурно свързана с мелничните криле; над пода тя е свързана със странен механизъм, чието предназначение не успяваш да разбереш веднага. А до механизма на пода лежи едър, кокалест старец в кафяво расо на монах-воин. Главата му е скрита под несръчно намотан парцал, изцапан със засъхнала кръв.

Коленичиш до него – човекът диша равномерно, макар и слабо. На шията също се провижда пулсираща жилка. Как ли е пострадал така? Преди да успееш да направиш каквото и да било, той отваря очи и ги впива в лицето ти.

– Кой си ти? Човек или демон? И как така се яви тук?

Мини на 91.

100.

След два часа вървене по леда пристигате в стана на хорхоните – те в момента тъкмо сгъват палатките си. Отведен си направо при вожда им – огромен, плещест мъж, който те изглежда изпитателно:

– Така, така... младо момче... жилаво, прилично... Май не е за трепане! Виж, както там ти е името...

– Хендрик.

– Виж, Хендрик, за такива като теб имаме нещо по-добро от смъртта. Ще ми бъдеш една година роб, после още една слуга. Ако ги преживееш, ще те приемем за член на племето. Ако не искаш да му станеш член, ще те пуснем да си ходиш. Но след като минат годините робство и слугинство... Съгласен?

– Имам ли друг изход?

– О, да, разбира се. Да се биеш с мен на живот и смърт за свободата си! – Огромният мъжага се разсмива.

Какво ще избереш? Ще му се подчиниш – **на 22.**

Ще предпочетеш да се биеш с него за свободата си – **на 55.**

101.

Ар-Донахал се разсмива така, че стаята започва да трепери. След това между пръстите му се оформя кълбо от огън и той го запраща по теб. Защити ли се с бяла магия? Да – **17.** Не – **49.**

102.

– Така ли? Я си представи, че съм наистина техен шпионин. Ще ти стиска ли да ме убиеш? Нали после като дойдат...

– Ти мен не ме плаши. Като ни обраха миналата седмица, не можаха да ме уплашат... – сопва се той, но в очите му проблясва искрица нерешителност.

– И ти сигурно се пребори с тях и запази богатството на селото, нали? Нещо не ми се вярва... А и ако съм прав, това също не е много изгодно. Шило в торба не стои – рано или късно ще се разбере, че си ме убил. И представяш ли си какво ще стане, когато кралят разбере, че един от вашето село, и то точно ти, си убил човека, тръгнал да освободи дъщеря му?

– Я разбере, я не. Тук сме малко хора и умеем да мълчим. Ти мен не ме плаши...

– Добре де, и да не разбере, заслужава ли си да убиеш човек, който е враг на ледените пирати? И така зле, и иначе зле. Защо просто не ме приемеш на вяра? Няма да съжаляваш.

Челото на мъжа се набърчва в размисъл. След това той те изглежда злобно.

– Добре, ще те приемем за ден-два. Искам обаче две жълтици за престоя, и то веднага! Ако ще да си самият крал...

Е, с човешката алчност не е хубаво да се спори. Отбележи си, че оставаш с две жълтици по-малко. След това **мини на 136.**

103.

Продължаваш и след около още два часа си пред крайбрежните скали. Встрани, на няколкостотин метра от брега, е спряла ледената фрегата. Около нея, привързани за забити в леда колове, има няколко шейни. И никъде нито помен от движение или човешки звук. Сякаш островът е мъртъв.

Странно! Колкото повече се приближаваш, толкова повече се затопля въздухът. Когато достигаш до крайбрежните скали, забелязваш, че само първите петдесетина метра от тях са покрити със сняг и лед. По-нататък снегът се е разтопил и е замръзнал в последните метри преди океана в ледени ручеи.

Точно пред теб, на около стотина метра, се изправя на висока скала тънка кула. Преценяваш, че височината ѝ е около сто метра над нивото

на океана. Изкатерваш се тихо по скалата. Кулата има прозорчета високо горе и те светят! Входът ѝ зее – черна дупка в лунната светлина. Ослушваш се – нито звук. Влизаш тихо вътре и внезапно върху теб се стоварва удар. Губиш съзнание. **Мини на 10.**

104.

Хантаецът става и тежко тръгва по дъската, олюлявайки се от една посока на друга. Успява да стигне до края ѝ, но когато се опитва да се върне обратно по нея, тежко залита, стоварва се върху съседна маса и избълва поток ругатни. Стисваш зъби – гледката на пиян човек е привлекателна единствено за най-безскрупулните обирджии и престъпници.

– Е, уважаеми пътнико, ще платите ли за виното? – цъфва пред вас ханджията.

Изваждаш още една жълтица и му я подаваш. Хантаецът изръмжава нещо неразбрано, бръква в дрехите си и изсипва в ръката му няколко жълтици от кесия. Ханджията мигновено изчезва – получил е доста повече, отколкото струва виното.

– Хайде да си тръгваме, уважаеми спътнико – подхващаш хантаеца под ръка и внимателно го повеждаш нагоре по стълбите към собствената му стая. Той не е в състояние да върви сам, така че трябва да влезеш вътре заедно с него.

– Страхотни мъже сте хантайците! Сигурно и ледените пирати се боят от вас... Откъде ги изровихте, да ви се чуди човек! Никой не ги знае къде са, а вие ги знаете!

– Де да ги знаехме, мъжки, ама хич даже, представа си нямаме! Даже граф Хубертус и той, през някакви северни номади разучил и пак през тях си уредил среща... сандани ли им викаха, какви бяха там... Абе ти свой човек ли си, или не си, че май такива неща бяха само за пред свои хора?

– Свой съм, свой...

– А, чудесно! Сега да се опваме, че нещо ми се спи, дяволите да го...

След поредната ругатня той се бухва на дървения нар и захърква звучно. Колкото и да го ръчкаш и викаш, не можеш да го събудиш... Е, сега поне имаш някаква идея – трябва да търсиш племе северни номади на име сандани или нещо подобно. **Мини на 119.**

105.

Захващаш се неумело да освобождаваш въжетата, които придържат платната сгънати. Забелязвайки как боравиш с тях, керванджията мълчаливо застава до теб. Когато най-сетне успяваш да ги разтвориш, шейната внезапно литва напред и ти изпускаш поводите. Водачът мигновено ги улавя и с няколко ловки движения насочва шейната обратно към мястото ѝ.

– Е, имаш желание, но то само с желание не става. Май ще си по-добър за нещо друго...

Върни се на 69 и избери по-подходяща работа.

106.

Огненото кълбо се блъсва в невидимата стена около теб и се пръсва със силен трясък. Въпреки че си защитен, се налага да отстъпиш крачка назад. Бялата магия обаче те е опазила надеждно от атаката на демона.

Мини на 131.

107.

Вятърът продължава да се усилва. От небето не вали сняг, но навалелият преди това е подхванат и вдигнат във въздуха – започваш да не различаваш предмети, по-далечни от сто-сто и петдесет крачки. Ако това продължава, казваш си, скоро ще ти се наложи да спреш – така можеш да минеш покрай всички северни номади на света, без да ги забележиш. А какво ще стане с теб дотогава? Ако имаш поне 3 точки НАБЛЮДАТЕЛНОСТ, **продължаваш на 116.** Ако нямаш, **отиди на 158.**

108.

Откъм тъмния вход на залата се дочува тракане. Пиратският капитан и демонът му зяпват натам. През входа влиза с дрънчене скелет, увит в дрипав и кърпен саван.

– Кой се осмелява да смути покоя на могъщия Тик-Хана-Хай? – пита със скърцащ глас той.

Капитанът на пиратите се усмихва, а Ар-Донахал тупва на пода и започва да се гърчи от смях.

– Аз. Имам нужда от твоята помощ.

– Какво?! Искаш да се боря с могъщия Ар-Донахал?!

– Нищо чудно да успееш, Тик-Хана-Хай – обажда се другият демон от пода, хилейки се. – Като кажеш още веднъж нещо за могъществото си, ще се разпадна на части от смях!

– Любопитен съм все пак какво ще ми предложи този момчурляк – отговаря Тик-Хана-Хай. – Да допуснем, че успея да победя Ар-Донахал. – Другият демон отново се превива надве от смях. – Какво ще ми предложиш?

Ако имаш поне 5 т. ХИТРОСТ, **иди на 57.** Ако не – **на 67.**

109.

Тръгваш весело на юг. Вятърът не е силен, така че е леко да се върви. Лошото обаче е, че нямаш никаква надежда – доколкото можеш да прецениш, най-близката суша е на няколко дни път. Ако през това време се надигне буря...

Прекарваш нощта, увит в дебелото си наметало и на сутринта отново си на път. Към обяд обаче на хоризонта започват да се събират облаци – предвестник на надигаща се буря. А към вечерта виелицата се разразява с пълна сила. Дълго време се опитваш да се бориш със студа и вятъра, но човешките сили имат своя предел. Накрая си принуден да седнеш на леда, за да си починеш поне за малко – цялото ти тяло крещи за миг отдих. Само че след това вече никак не ти се става – преставаш да усещаш студа, става ти топло и приятно. И когато ти се доспива, просто затваряш очи. Това е то бялата смърт. По-приятна от много други... но не по-малко смърт и от най-страшната. Приключението ти завършва дотук.

110.

Решаваш, че е време да атакуваш и се хвърляш напред. Юмрукът ти със сила попада в брадата на вожда на хорхоните. В същия момент обаче неговият юмрук се стоварва върху слепоочието ти... Когато се свестяваш, си вързан. Срещу теб седи вождът и се усмихва. Наистина, малко накриво – на долната му челюст има солидна подутина. Когато заговаря, говорът му също е позавален – челюстта го боли:

– Добър боец си, Хендрик, но срещу мен никой няма шанс. Особено пък с голи ръце! Така че сега ти предстои една година робство и една година слугинство. Ако не си съгласен или ако се опитваш да бягаш, ще бъдеш просто убит. Имаше своята възможност, но я пропусна. Честно е.

Ако имаш общо поне 6 точки за НЕЗАБЕЛЕЖИМОСТ и ХИТРОСТ, **отиди на 162.** В противен случай **мини на 22.**

111.

– Това не е всичко. Чуйте ме! Може би мога да измоля за вас прошка и разрешение да се върнете да живеете в Лимерия!

Настъпва тежко мълчание. Усещаш всички погледи върху себе си. След това вождът въздъхва:

– Не можеш, момче. Кралете на Лимерия не вземат наказанията си обратно. А и кой си ти, че да молиш за такова нещо? Хлапе с жълто около устата...

Имаш ли поне 4 точки КРАСНОРЕЧИЕ? Да – **98**. Не – **2**.

112.

Вятърът духа право в лицето ти, така че не е много лесно да се върви. Ти обаче упорстваш. Прекарваш нощта на леда, увит в дебелото си наметало, а на сутринта забелязваш далеч пред себе си тъмна точка на хоризонта. Бряг?

Към обяд пред теб се очертава нисък нос, обрасъл с борове. След още час стъпваш на него. След кратко оглеждане виждаш просека между боровете. Тръгваш по нея и скоро стигаш до някакво селце. Селото не е голямо – двадесетина рибарски хижи. От най-близката излиза някаква жена, сепва се, когато те вижда, и изчезва обратно вътре. Докато се чудиш какво да правиш, отвътре излиза брадат мъж с насочен към теб лък.

– Ей, ти там! Кой си и що щеш тук?

– Казвам се Хендрик. Живея в Менония...

Разказваш му накратко историята си. Погледът му обаче изобщо не става по-дружелюбен и по лицето му е невъзможно да се отгатне какво мисли.

– А откъде да знам, че не си един от ледените пирати, и не ме баламосваш? Току-виж те са те пратили да огледаш какво и къде, а след това ни оберат до шушка!

С поне 4 точки за КРАСНОРЕЧИЕ **мини на 87.** С поне 4 за ХИТРОСТ **иди на 102.** С поне 2 за БЯЛА МАГИЯ **отиваш на 97.** Ако нямаш нищо от изброените, **премини на 83.**

113.

Докато се взираш в полумрака наоколо и се чудиш накъде да тръгнеш в търсене принцесата, откъм едно от разклоненията недалеч напред се чуват приближаващи стъпки. Трябва веднага да се скриеш, при това колкото се може по-тихо! Колко точки имаш за НЕЗАБЕЛЕЖИМОСТ? 2 или повече – **мини на 222**. 1 – **на 247**. Нито една – **на 258.**

114.

След по-малко от час вятърът носи шейната ти на север-североизток. Шейната наистина е великолепна – никога не ви виждал друга, която да може да се сравнява с нея! Боядисана в бяло и с бяло платно, не може да бъде различена върху снега от петдесет крачки. Имаш резервно платно, резервни дрехи и храна за десет дни в нея. А и скоростта ѝ е отлична – направо лети дори при лек вятър, а в същото време е способна да издържи сигурно и буря. Още на следващия ден вечерта забелязваш на хоризонта искрица в лъчите на залязващото слънце. Върхът на наблюдателната кула на Острова на пиратите! **Мини на 35.**

115.

Сядаш на маса, съседна до тази на хантаеца, и се обаждаш към тезгяха:

– Една голяма чаша вино! Като за истински мъж!

Гласът ти е силен точно колкото трябва – изгубва се в общата глъчка, но хантаецът го чува. Изглежда те насмешливо – къде този хлапак е тръгнал да пие като мъж! – и отново се заема със своята чаша.

Изчакваш да ти донесат чашата, издебваш момент, когато никой не гледа към теб, и я плисваш бързо в цепнатина между дъските на пода. След това отново се обаждаш:

– Казах ви голяма чаша, а не напръстник! Тази тук не стига да си накваси устата човек!

Следващата чаша е двойно по-голяма и се налага да я изливаш незабелязано на два пъти – цепнатината не би я поела цялата наведнъж. След това се провикваш с леко завален глас:

– А този напръстник го дайте на спътника ми от съседната маса! Той може и да му се озори, ама ние, лимерийците, умеем да пием! **Мини на 89.**

116.

Внезапно пред теб се мярват очертания, подобни на шейни. Светкавично се протягаш и с едно движение сгъваш платното – точно навреме, преди да се блъснеш в тях. Тридесетина големи шейни, здраво завързани за забити в леда метални остриета. А къде ли са стопаните им?

Оглеждаш се. На петдесетина крачки от теб виждаш да се извисява голяма полукръгла гърбица, висока към три човешки ръста и широка към десет. Досещаш се – това е ледено иглу, за каквото си чувал от разказите на пътешественици. Значи номадите са там! Връзваш надве-натри шейната си за най-близкото метално острие и тръгваш към иглуто. На десетина крачки от него обаче те посреща предупреждение:

– Кой си ти и какво търсиш тук? Ако помръднеш, преди да отговориш, ще умреш!

– Търся закрила в тази буря. Ще ви разкажа останалото.

Минава около минута (през която ти попремръзваш на вятъра), след това гласът отново се обажда:

– Влизай! В буря не се оставя навън и най-злият враг.

Мини на 126.

117.

Тръгваш весело на запад. Вятърът духа в гърба ти, така че е леко да се върви. Лошото обаче е, че нямаш никаква надежда – доколкото ти е известно от това, което си чувал, най-близката суша е на няколко дни път. Ако през това време се надигне буря. Прекарваш нощта, увит в дебелото си наметало, и на сутринта отново си на път. Към обяд обаче на хоризонта започват да се събират облаци – предвестник на надигаща се буря. А към вечерта виелицата се разразява с пълна сила.

Дълго време се опитваш да се бориш със студа и вятъра, но човешките сили имат своя предел. Накрая си принуден да седнеш на леда, за да си починеш поне за малко – цялото ти тяло крещи за миг отдих. Само че след това вече никак не ти се става – преставаш да усещаш студа, става ти топло и приятно. И когато ти се доспива, просто затваряш очи. Това е то бялата смърт. По-приятна от много други... но не по-малко смърт и от най-страшната. Приключението ти свършва тук.

118.

Огненото кълбо удря със сила невидимата стена около теб. Тя меко поддава под него, обвива го за миг като пашкул и след това със страшна сила го изстрелва обратно към демона. Ударът е толкова силен и бърз, че Ар-Донахал не успява да направи каквото и да било. Пламъкът се сблъсква с пламък и се раздава страховит взрив. Въпреки че си на разстояние, се налага да отстъпиш крачка назад зад магическата си броня.

Когато димът се разсейва, на пода между теб и пиратския капитан играят само отделни пламъци. Те с мъка успяват да се съберат в жалко подобие на физиономията на Ар-Донахал. Той измучава нещо нечленоразделно и след това пламъците угасват. От уроците на стария си учител знаеш какво е станало – демонът е така смазан от ответната атака, че вероятно дълги години няма да може да се материализира във форма и да бъде опасен със силата си.

Капитанът на пиратите изглежда също е бил защитен от магически щит – отхвърлен е зад леглото, но по него няма и драскотина. Той се изправя и отърсва.

– Колега магьосник, значи! Е, да те видим тогава колко добър си с оръжие!

Пиратът измъква изпод леглото дълъг меч. **Мини на 159.**

119.

На следващата сутрин отиваш да говориш с водача:

– Търся племе северни номади, наречени сандани. Да сте чували за тях?

– Да – смръщва се той, сякаш е отпил глътка оцет. – Едно от племената, които през лятото живеят на лодки в Северния океан, а през зимата се движат на шейни из него. Ловят риба, продават я, така живеят. Търгувал съм няколко пъти с тях. Хитри и не винаги свестни хора. Не ги търси, жива беля са.

– Трябва да ги намеря. Да знае някой къде да ги търся?

– Къде ли? Че кой знае къде ли са сега? Единствено другите такива като тях племена. Ако обаче си тръгнал да ги търсиш, по-добре се откажи. Най-вероятно ще ти прережат гърлото, за да ти свалят дрехите от гърба. Не стават за търговия.

Ще послушаш ли съвета на керванджията да се откажеш от търсенето на санданите? Може би съдбата ще ти предложи някаква друга възможност... Ако избереш това, **мини на 48.**

Ако решението ти е непреклонно, **мини на 29.**

120.

Измъкваш меча си, за да посрещнеш удара на вожда, но неговият меч избива твоя от ръцете ти и го запраща на десетина крачки разстояние. Пъргаво се изплъзваш изпод замаха, притичваш и отново вдигаш меча си. Вече обаче знаеш – няма да ти е по силите да се противопоставиш на силата на противника си.

При втория удар на мечовете успяваш да не го изпуснеш, но си захвърлен на три крачки назад по гръб. Падането те замайва за миг и вождът успява да стигне до теб и да настъпи твоя меч.

– Е, как е да ме предизвикаш на двубой?

Мълчиш. Е, поне си се опитал да защитиш достойнството си според силите си.

– Не си страхливец – продължава вождът. – Затова и ще ти пощадя живота. Отсега обаче имай едно нещо наум – каквото заповядам, е закон. Иначе ще опиташ меча ми съвсем наистина!

Ако имаш общо поне 6 точки за НЕЗАБЕЛЕЖИМОСТ и ХИТРОСТ , **премини на 162.** В противен случай **мини на 22.**

121.

– И ще ни пазиш от разбойниците? Че такова младо момче като теб не ми се вярва да има много опит. Я да те видим дали ще успееш да ме победиш.

С тези думи той отива до шейната и измъква изпод товара два къси меча. Хвърля ти единия и застава в бойна стойка срещу теб. Имаш ли поне 3 точки за умението БОЙ С МЕЧ? Ако да, **мини на 77.** Ако не, но имаш поне 4 точки БОЙ С КИНЖАЛ, **премини на 165.** Ако не отговаряш на никое от горните изисквания, **мини на 66.**

122.

Какво ще направиш, за да убедиш санданите да ти кажат къде да търсиш ледените пирати? Ако имаш поне 1 точка БЯЛА МАГИЯ, можеш да им предложиш да им покажеш дъгата – **на 84.** Ще се опиташ да ги убедиш,

че ако ти помогнат да станеш крал, ще им простиш и ще ги пуснеш да се върнат отново в Лимерия – **на 111.** Можеш да се опиташ да ги заплашиш – **на 147.** Ако не ти харесва нито една от тези идеи, ще трябва просто да изчакаш края на бурята и след това да си тръгнеш – **на 95.**

123.

Скоро укритието е готово. Прекарваш в него нощта. А на следващия ден, около обяд, различаваш на хоризонта да се задава платно. Ледената фрегата! Трескаво започваш да стягаш грубата си шейна, но вече е късно. Фрегатата профучава на около пет километра от теб и се изгубва на юг. Много по-бърза е от шейната ти, така че нямаш никаква надежда да я настигнеш.

Пътят до Менония не е малко, но шейната ти, макар и груба, го улеснява доста. След четири дни, подпомаган от попътния вятър, влизаш в столичния град. Всички, които срещаш, са обаче унили и оклюмали.

– Какво става? – питаш първия срещнат, дребно старче, което продава замразени плодове.

– Ти какво, от небето ли падаш?

– Ами бях няколко дни извън града и...

– Тогава честито ти ново поданство! Знаеш ли кой ни е крал от два дни насам, и съпруг на принцеса Малорина? Капитанът на ледените пирати.

Така и завършва приключението за теб.

124.

Само след час вече крачиш към Менония. Старейшината ти е дал парче кожа, на което е нарисувана груба карта. Срещу двадесет жълтици щеше да имаш и прилична ветроходна шейна, но откъде толкова пари?... Пътуването минава удивително благополучно. За петте дни се разразява само една буря, която прекарваш удобно, скрит пещера в надвиснали над залива скали (да е жива картата). Когато пристигаш в Менония обаче, всички са безкрайно унили. **Мини на 64.**

125.

Земята на крал Венадет! Старата легенда, прочетена в дебел прашен том, преминава през спомените ти:

Преди двадесет и шест крале в Лимерия е царувал Венадет Първи – неуморен изследовател и покорител. Един ден той решил, че не може на север да има само океан до края на света и нищо друго, защото би се нарушило равновесието между земята и водата. И никой не могъл да го убеди, че такова равновесие надали има. Наредил да бъде изпратена експедиция на север.

От първата експедиция – дванадесет кораба, заминали през лятото – се върнал само един, и то полупотъващ. Оцелелите от него разказали, че на север непрекъснато бушуват страховити бури, и че колкото и да са се мъчели да си пробият път, само са губили кораб след кораб. Венадет не се обезсърчил. Изпратил нови експедиции през пролетта, през есента, но винаги бурите ги връщали назад. Кралят обаче бил упорит, и направил нечуваното – наредил на север да тръгне експедиция през зимата, въпреки недоволството на хората в кралството.

От над стоте вятърни шейни се върнали само двайсетина. Но те донесли безценна вест – далеч на север имало земя! И то земя на чудесата – неголям остров, на който обаче дори посред зимата виреела трева! Подземните сили сгрявали могъщи фонтани гореща вода, които бликали от недрата на острова. Там можело да се живее дори посред зима!

Зарадван, кралят планирал нова експедиция дотам, която да обяви официално острова за лимерийско владение. Ала тези планове дошли много на хората. Никой не искал да вярва, че на север наистина е намерена някаква приказна земя. Пред опасността от бунт се наложило Венадет да отложи експедицията – първо за една година, после за още една. А после загинал от ръка на предател – графът на Ханта се разбунтувал, убил краля по време на пиршество и се обявил за княз на своите земи. Синът на Венадет започнал тежка и дълга война срещу него, която не довела до нищо. И така, земята на крал Венадет била забравена. И никой не знае съществувала ли е наистина... **Мини на 40.**

126.

Вътрешността на леденото иглу е осветена от няколко светилничета, в които гори рибя мазнина. Стените искрят като кристал, но нямаш време да им обръщаш внимание. На малкото място са натъпкани шейсетина човека и всички те гледат. Усещаш как в гърба ти опира нещо – сигурно нож.

– Кажи сега кого търсиш и как така идваш в най-голямата буря – обажда се нисък, побелял мъж.

– Търся племе на име сандани. Бурята ме завари на път. Цяло щастие е, че ви открих, иначе щях да замръзна.

– Наистина си тръгнал много непредпазливо, млади момко. Но не мога да ти отрека, че имаш късмет. Ние сме един от четирите рода сандани. Кажи сега, за какво сме ти нужни?

Поколебаваш се за момент, но няма как – рано или късно трябва да им го кажеш. По-добре сега.

– Търся мястото, където живеят ледените пирати.

Повечето наоколо прихват да се смеят.

– Нещо смешно ли казах? Простете незнанието ми...

– За живеене, живеят на ледената си фрегата, младежо. А ти сигурно търсиш мястото, където трупат съкровищата си. Иска ти се да станеш богат, нали?

– Не. Имам друга работа с тях... Отвлекли са дъщерята на лимерийския крал, принцеса Малорина. Ако някой успее да я намери и освободи... той сигурно ще бъде следващият крал.

Мини на 140.

127.

– Добре. Предлагам ти тогава да си стиснем ръцете и да се помирим. Ще ти помогна да ремонтираш шейната си; ако зная къде е това, което търсиш, ще те упътя.

– Търся мястото, където живеят ледените пирати. Където е пристанът на ледената им фрегата.

Вождът се оглежда. Зяпачи от племето му няма наоколо. След това смръщва вежди:

– Знам горе-долу къде е. Ние пътуваме, днес сме тук, утре сме там. Виждали сме ги по леда на десетки места. Тук няма какво да грабят, така че винаги са на път или оттам, или натам. Като си направя сметката, това място трябва да е на около три-три и половина дни път с шейна оттук, на североизток... Е, давай сега да видим шейната ти.

Само за два часа шейната не само е поправена и стегната, но по нея има и доста нови неща. Плъзгачите са смазани с мас от северна видра – сега ще се носи по леда не по-зле от най-добрите шейни на кралството. На мачтата има чисто ново платно, за една от дръжките е завързан вързоп с храна за няколко дни.

– Сбогом, и късмет! – пожелава ти вождът на хорхоните.

Стисвате си ръцете и поемаш по своя път. **Мини на 42.**

128.

Вятърът бие в дясната ти страна, така че ходиш почти наклонен. Вървенето по равния лед не е трудно, но ще стигнеш ли до нещо друго, освен до смъртта си? Когато започва да се свечерява, вече си не само уморен и гладен, но и порядъчно замръзнал.

Внезапно обаче погледът ти различава на хоризонта нещо тъмно. Остров? Забравяш умората и хукваш. След още час островът се вижда ясно – огромна гола скала, щръкнала над леда. На върха му стърчат сякаш криле на вятърна мелница. За момент се усмихваш на идеята си – кой ли би карал жито чак дотам, че да го мели?

Мракът пада бързо и ти се налага да продължиш да тичаш, за да стигнеш до острова преди да се е стъмнило съвсем. Когато обаче почваш да се катериш по камъните, първите звезди се провиждат и луната се показва над хоризонта. На върха на скалата е сгушена малка барачка, над която се въртят крилете на вятърната мелница. Пристъпваш предпазливо към вратата и почукваш. **Мини на 99.**

129.

Когато се свестяваш, си здраво вързан, и те влачат грубо по някакви стъпала. След това те вкарват в голяма стая и те захвърлят на пода. На две крачки от теб дрънва откаченият от пояса ти меч. Отсреща, разположил се на обсипан с пухени завивки диван, се усмихва капитанът на ледените пирати!

– Лесно ли го хванахте?

– Никакъв проблем. Демоните, дето виждат топлината на тялото, го забелязали на километър преди да доближи острова. Устроихме му засада и той се хвана като пръв глупак.

– Както и ще загине. Ар-Донахал, тук ли си?

– Разбира се! – раздава се тътнещ глас, и на пода между вас двамата се завърта вихрушка. От нея изниква уродлива физиономия, обвита в черни пламъци. Пиратският капитан има страшен съюзник – огнен демон!

– Предателството е твоята същност. Ще вземеш ли с радост живота

на този изхитрен хлапак?

– Това е договорът ни.

Трескаво размисляш. Не можеш да направиш нищо... освен ако владееш умението ЧЕРНА МАГИЯ! Ако го имаш, **мини на 139.** Ако не, **иди на 142.**

130.

– Ето, имам – показваш ти кесията си. – Ето ви и двете, дайте ми сега моята чаша!

Докато хантаецът се справи с първата чаша, едър слуга ти донася твоята. Изчакваш го да се обърне – така широкият му гръб те скрива от останалите посетители – и докато хантаецът допива втората чаша, бързо плисваш твоята на пода. След това я надигаш и се преструваш, че пиеш от нея. Изчакваш го да остави неговата чаша, оставяш и ти своята и шумно въздъхваш:

– Киселичко и малко слабо, но иначе прилично. Май пак съм с една голяма чаша пред теб, а?

– Аъъ, ама я да те видим на дъската!

Минаваш втори път по дъската, отново преструвайки се, че още малко ти остава да залитнеш. Хантаецът те поглежда опулен, след това се провиква:

– Още една чаша от най-голямата! Плащам!

Преместваш стола си така, че да скрие от очите му излятото на пода вино, и сядаш усмихнато срещу него. Когато и тази чаша привършва, усмихнато го подканяш:

– Аз досега минах по дъската два пъти, ти – нито веднъж. Време е да те видим! **Мини на 104.**

131.

Решително се хвърляш към ужасяващата черна фигура и замахваш с оръжието си. Влагаш всички сили в ударите си по чудовищното тяло на демона. Същевременно трябва да избягваш пряк досег с пламъците, които го образуват. Ар-Донахал е страховит противник, с когото никой човек не би искал да се сблъска. Но ти знаеш, че временната му веществена форма може да бъде разрушена. Ако успееш да го сториш, ще му е нужно много време, за да се материализира отново.

Ар-Донахал има 5 точки РЪКОПАШЕН БОЙ и 25 точки ЖИВОТ. Ако надделееш над този могъщ враг, **мини на 164.**

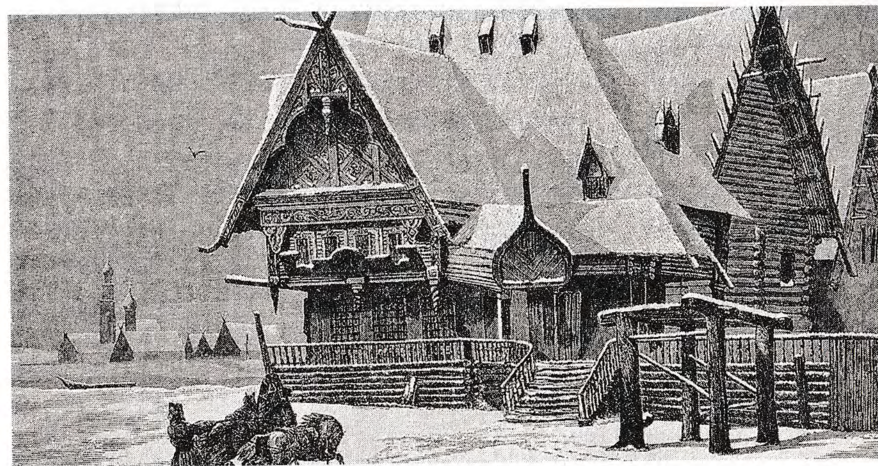
132.

Ръцете ти замръзват въпреки ръкавиците, а ледът лети под теб с шеметна бързина. И докато заобикаляш един щръкнал като зъб леден блок, не забелязваш навреме изникналия зад него втори. Силният удар разтрошава шейната на парчета. Ти отлиташ далеч настрани и падаш върху ръба на трети щръкнал леден зъбер. От удара шията ти е пречупена, и умираш на място. Е, поне ти е спестено удоволствието да замръзваш бавно под камшика на вятъра... Само че това няма да помогне много на принцеса Малорина.

133.

– Носач ли? Да, определено имаме работа за носачи. Въпреки че от това село май не натоварихме много – ядно плюе в снега водачът на кервана. – Да те видя обаче ще се оправиш ли! Я разтовари този, големия денк върху шейната ми, пренеси го до ей там, остави го на земята, а след това – обратно на шейната! За носачи трябват яки хора!

Дали ще ти стигнат силите да пренесеш денка? Изглежда наистина тежък! Ако имаш поне 4 точки СИЛА, **мини на 36.** Ако не, **иди на 9.**



134.

Накъде ще тръгнеш? Вятърът е доста силен и духа от изток.

На север – **мини на 128.** На запад – **мини на 117.**

На изток – **мини на 112.** На юг – **мини на 109.**

135.

Демонът прави крачка към теб, готов да се нахвърли, но внезапно спира. На лицето му се появява усмивка – не ти хрумва друга дума за нея освен демонична.

– А какво ще получа аз заради това?

– Какво ще поискаш? – питаш ти.

– Моята същност е смъртта. Искам смъртта на онзи там! – Нокътят му посочва свилия се на кревата пиратски капитан.

– Ч-ч-чакай малко! – обажда се капитанът. – Та аз съм пратил толкова хора при теб! Не искаш ли живота на този хлапак вместо моя!

– Точно затова и животът ти е толкова по-вкусен! А сега да видим какво ще каже брат ми!

– Ъъъ, братко, сигурен съм, че можем да уредим това и по друг начин – започва Ар-Донахал.

Ар-Базагал обаче го прекъсва със страховит рев:

– Изпарявай се оттук, докато не съм те започнал! А ти, малкият, си свободен. Не успееш ли да убиеш противника си, те чака ад, какъвто не си и сънувал!

От нокътя на демона изхвръква ярка синя искра, която в миг превръща въжетата ти в пепел. След това двата демона изчезват и с капитана оставате насаме в стаята. **Мини на 159.**

136.

На следващата сутрин се чувстваш отпочинал и освежен. Трябва обаче да бързаш да освободиш принцесата. И започваш да разпитваш жителите на селцето. Старейшината им Ахтон, разбрал за въпросите ти, поклаща глава:

– Ех, момче, да знаехме къде са... Знаеш ли колко хора са им насъбрали? Ама никой не знае къде са, проклетниците! Мярнат се с фрегатата си и изчезнат. Кой знае, може би през цялото време са си на нея?

– Надали. Нали трябва да трупат някъде заграбеното? Ако го тъпчеха в кораба, скоро щяха да го препълнят. А ако го харчеха всичкото тук или там, щяха да направят впечатление, и някъде да им устроят засада и да ги изловят. Така че трябва да имат някъде леговище, свърталище!

– Възможно е. Но тук никой не знае къде може да е то.

– А как тогава да потърся изход от вашето село?

– Има две възможности. Едната е да тръгнеш към Менония, столицата. Ако, разбира се, ти се връща там без принцесата! – Очите на старейшината проблясват закачливо. – И ако успееш да извървиш пет дни път пеша, без да те застигне някъде буря. Като те гледам, нямаш нито палатка, нито нищо, което да те опази от бурята, а и ние нямаме какво да ти дадем... Другата възможност е да изчакаш до утре – тогава минава керван, който търгува с рибарските селища по крайбрежието. Утре ще мине в посока от Менония към Хантай, столицата на Ханта. Керванджиите са хора, които много виждат и много чуват. Може пък и да ти се отвори късметът с тях...

Какво ще избереш? Ще се опиташ да се върнеш обратно в Менония – **мини на 124.** Ще се присъединиш към кервана, който минава на следващия ден – **мини на 69.**

137.

Изчакваш противникът ти да замахне, и светкавично се навеждаш. Острието просвистява над теб, и ти с бърз скок се оказваш зад гърба на вожда на хорхоните. Бързината му е впечатляваща за килограмите му – едва успяваш да си поемеш дъх и той вече се е обърнал и отново те атакува! Подлагаш меча си косо и отклоняваш острието на неговия така, че да се забие в леда. Силата на замаха му е такава, че едва се удържаш на краката си. Той обаче също загубва около секунда, за да изтегли острието на меча си от леда под вас. За това време можеш спокойно да го пронижеш, но не го правиш – не ти приляга да убиеш човек в гръб. Пък и между другото, се досещаш какво могат да направят съплеменниците на вожда, ако го убиеш така.

Битката продължава около половин час по същия начин. Физическата сила на противника ти е невероятна, но е по-бавен от теб и определено ти отстъпва във владеенето на меча. Десетки пъти имаш възможността просто да го убиеш, но не ги използваш. Накрая той вече едва си поема дъх от умора. И ти си уморен, но се стремиш да не ти личи. Той отпуска острието и спира на две крачки от теб:

– По дяволите, прекалено си ловък! А и май те бива с меча. Чакаш да се изморя достатъчно, за да ме убиеш ли?

– Ако исках да те убия, досега можех да го направя сигурно около сто пъти – отговаряш ти, и виждаш как устните му се сгърчват в горчива усмивка. И той го знае. **Мини на 127.**

138.

Дори през това люто зимно време не си единственият, който пътува с този керван. Освен теб има още трима пътници. Двамата са рибари от различните селища покрай брега. Третият е хантаец, който (по думите на керванджията) е бил на търговия в Менония и сега се връща обратно в Ханта. Носи непрекъснато на гърба си неголяма раница, и не се разделя с нея дори когато спи. Докато пътувате, улавяш един поглед на водача на кервана към него – погледът е внимателен. Изглежда керванджията подозира, че работата му не е много чиста.

Решаваш и ти да му хвърляш по едно око, когато не рискуваш той да те забележи. И още третата вечер, когато разпъвате палатките, вниманието ти е възнаградено. Носейки кол от палатка, хантаецът се подхлъзва на заледено място и пада. Краят на кола при това закача раницата му и разпаря един от шевовете ѝ.

Хантаецът бързо сяда, измъква от шапката си забодена там дебела костена игла с конец на нея и с няколко ловки движения закърпва разпрания шев. Ти би се възхитил на умението му, ако вниманието ти не беше привлечено от нещо друго – през отвора на раницата се провижда ръкав от тъмносиньо кадифе, обшит със златни ресни. Подобна дреха си виждал само веднъж, и няма как да я сбъркаш – такива униформи носят пазачите в кралския дворец в Менония! **Мини на 146.**

139.

Светкавично започваш тихичко да произнасяш заклинание за призоваване на демони. Кой демон обаче ще призовеш?

Ар-Базагал е демонът на смъртта. Могъщ е, но нравът му е своенравен и свиреп – **на 7.** Удрал е просто един обикновен демон. Ако е в добро настроение, ще изпълни желанието ти – **на 96.** Тик-Хана-Хай е слаб и страхлив демон. Ако го заплашиш както трябва, ще изпълни всичко, което е по силите му. Лошото е, че това не е много – **на 108.**

140.

Внезапно лицата на всички около теб стават мрачни. Чудиш се какво си сбъркал. Усещаш как нещото, опряно в гърба ти, го притиска по-силно.

– Не знам дали знаеш, страннико, че нашето племе са потомци на изгонени от кралството ти – проговаря накрая ниският мъж. – Преди много време крал Арбаронд ги е прогонил, и е лишил тях и децата им навеки от правото да живеят на лимерийска земя. Така че ние не обичаме хората на лимерийските крале... Виждам, че си млад и искрен, и разбирам – не ни желаеш злото. Но и ние няма да ти помогнем, пътнико. Остани в заслона, докато свърши бурята, и след това си върви!

– Не мога ли да откупя от вас това, което ме интересува? Да ви предложа нещо в замяна?

– Преди два месеца един човек ни предложи товар злато срещу това да му кажем къде да намери ледените пирати. Казахме му, но ни излъга – не получихме нищо. Оттогава вече не продаваме знанията си на никого.

– А няма ли някой, който да може да го реши? Ваш вожд, с когото да говоря?

– Не. Аз съм вожд на моя род, другите три рода си имат свои вождове.

– Не мога ли да направя за вас нещо?

Отново дълго мълчание. Накрая вождът отговаря:

– Сред нас има предание: когато видите дъгата, тогава ще се върнете отново в Лимерия и ще бъдете простени. Само че толкова на север, където живеем, дъгата никога не се показва. Ако случайно можеш да ни покажеш дъгата, ще имаш от нас каквото искаш. **Мини на 122.**

141.

Носеният от бурята сняг те заслепява, и не различаваш нищо пред себе си. Спасява те единствено късметът – по някое време навлизаш сред високи борове, и се оказваш право на просека сред тях. Тръгваш по просеката, като едва не я губиш от време на време сред виелицата. И когато вече мислиш, че всичко е свършено и че ей сега ще рухнеш на земята, внезапно пред теб се очертава смътно петно, по-тъмно дори от мрака наоколо. Рибарска колиба! Събираш последни сили, и започваш да думкаш по вратата.

– Кой е, и какво ти е притрябвало? – обажда се отвътре груб глас.

– Казвам се Хендрик и водя отец Малвино. Ранен е лошо, има нужда от помощ!

– А, отецът ли? Е, добре, ще я видим тая. Ердил, дръж го на прицел, докато ги огледам!

Вратата на колибата се отваря и на нея застава едър силует.

– Къде е отецът?

– Тук съм – обажда се монахът от носилката зад теб. – А ти си Симон, нали? Познах те по гласа. Здравата сме закъсали, ако не ни пуснеш да се стоплим, лошо ни се пише.

– Ама разбира се, отче! Ей, ти, Хендрик ли беше, бързо го вмъкни вътре!... Отче, този момък с тебе читав човек ли е? Жена, бързо донеси нещо да превържем отеца, и топла вода! И сложи да кипне гореща рибена супа, да се сгреят гостите...

Отец Малвино е още по-зле и от теб, но докато го превързват, разказва с няколко думи историята си. Споменава, че си враг на ледените пирати, и така те разхвалва, че се изчервяваш до уши.

– Добре де, добре – избоботва Симон. – Щом е твой човек, всеки дом в селото ни е и негов. Момче, хапвай да се сгрееш, и след това – право да спиш! Жена, постели му до огъня!

Мини на 136.

142.

Демонът обикаля около теб ухилено няколко пъти. Внимателно бутва меча ти настрана, след това доближава ноктите си до гърлото ти.

– Ако те освободя сега, ще убиеш ли капитана? Сам чу – предателството е моята същност! – прошепва той.

– Разбира се – отговаряш също шепнешком ти.

С едно бързо движение ноктите на демона прерязват въжетата ти. Скачаш на крака, грабваш меча си и се нахвърляш върху вцепенения от изумление капитан на ледените пирати. Преди да го достигнеш обаче, раздираща болка в гърба те поваля на пода. Демонът е впил в теб зъби и нокти изотзад.

– Казах ти, че предателството е моята същност. Вие, хората, обаче все ме подценявате! – ухилено изтърсва той.

След това бавно ти прегризва гърлото.

143.

Внезапно усещаш нещо странно. В първия миг не можеш да разбереш точно какво е, но след това помирисваш внимателно въздуха – да, в него се усеща миризма на дим! Значи някъде наблизо има хора! Вятърът духа от изток. Значи ако тръгнеш срещу него, ще стигнеш до селище. Е, вече имаш поне една посока, която дава някаква надежда.

Мини на 134.

144.

В миг отново си готов за бой, в очакване грамадният мъж да се надигне и да нападне отново. Той обаче лежи неподвижно. Заобикаляш го предпазливо – току-виж ти устройва номер – но се оказва, че е изгубил съзнание от удара. От разранения му при силния удар тил тече струйка кръв.Чувал си неведнъж, че северните номади носят в дрехите си всичко необходимо. Пребъркваш джобовете му бързо и откриваш в един мехлем за рани, мазило против измръзване и парче плат за превръзки. Смазваш раната с мехлема и я превързваш. Още докато завързваш възела, вождът започва да пъшка. След малко се надига и оглежда:

– Какво става?... А, да. Май отнесох боя.

– Още не сме обявили края, така че можеш пак да станеш да се биеш, ако искаш – отбелязваш спокойно ти (въпреки че перспективата не ти изглежда добра – веднъж успя да го събориш, но дали ще имаш същия късмет и втори път?). Вождът обаче май няма особено желание.

– Щом съм стигнал дотам противникът ми да ме превързва, нещата са ясни – намусено отбелязва той.

– Не се ядосвай – решаваш ти да пощадиш самочувствието му. – Ти си страшен противник, победих те повече благодарение на шанс, отколкото на умение или сила.

Вождът великодушно ти отстъпва остатъка от мехлема. Поради чудните си лечебни свойства той може да ти възвърне общо 10 изгубени точки ЖИВОТ, наведнъж или с няколко употреби (и без указания за това в текста, стига да не е по време на бой). **Мини на 127.**

145.

Бурята обаче продължава да се усилва и скоро шейната отново се носи доста по-бързо, отколкото можеш да тичаш. Ледът не е съвсем гладък, тук-таме от него стърчат отделни блокове, които често заплашват да сложат край на пътешествието ти. А ако бурята се усили още повече (което най-вероятно и ще стане), вятърът ще те отнесе и завее – с шейна или без. Дали карането на шейна сред снежна буря е по силите ти? Ако имаш поне 4 точки за КОРАБОПЛАВАНЕ, **мини на 107**. Ако не, **продължи на 177.**

146.

Значи хантаецът е бил един от лъжливите пазачи и сега се връща обратно в Ханта. И може би знае нещо по въпроса за ледените пирати – нали хантайците някак са ги открили и наели за сътрудничество в отвличането на принцесата!

Това добре. Но как ще измъкнеш от него това, което той знае? Ще го издебнеш и ще се опиташ да го накараш да проговори със сила – **на 81.** Ще изчакаш да стигнете до първото по-голямо село, в което има хан, и там ще се опиташ да го напиеш, дано се разприказва на пияна глава – **на 39.** Ще го заговориш и ще се представиш за свой човек – **на 70.** Ще се опиташ да претърсиш багажа му, без той да разбере – **94.** Ще разкажеш за това на водача на кервана и ще поискаш този човек да бъде хванат и върнат обратно в Менония – **на 16.**

147.

Изправяш се.

– Ако не ми кажете къде да намеря леговището на ледените пирати, ще сте хората, които са им помогнали! Знаете ли как ще се разгневи кралят, когато научи за отказа ви?

– Колкото до гнева му, ще сме квит – отговаря спокойно вождът. – Ако иска, да ни търси из ледовете и да ни отмъщава. А колкото до заплахите ти, дръж си ги за себе си... ако не искаш кралят никога да не научи за това, което сме ти отговорили!

От няколко посоки към теб се свеждат остриетата на копия. Не е нужно да ти се обяснява повече – прекалил си и ако само гъкнеш още веднъж, ще те убият. Надали вече можеш да се надяваш да научиш от тези хора каквото и да било. **Мини на 79.**

148.

Уви, нямаш с какво да си платиш виното, което би поръчал. А хантаецът не изглежда склонен да те черпи до напиване от собствения си джоб. Така че ще се наложи да се върнеш **на 146** и да избереш някакъв друг начин, за да научиш нещо от него.

149.

Спираш шейната и сръчно сгъваш платното на две, скъсявайки разстоянието между реите на мачтата. За твое учудване, скоростта ти не намалява твърде много – може би защото вятърът продължава да се усилва. Шейната направо лети по неравния лед и на моменти едва успяваш да се удържиш върху нея. Въпреки че е сгънато на две, платното отново започва да пука застрашително. Трудно ти е да прецениш дали вятърът е станал толкова силен или шевовете на кръпките са започнали да поддават.

Притиснат си между бялата смърт и опасността да закъснееш в издирването на принцесата. Трябва да решиш дали да спреш и да се опиташ да направиш някакво укритие срещу вятъра и снега, или да продължиш така. Ако избереш първото, **мини на 71.** Ако предпочетеш да рискуваш, **продължи на 145.**

150.

Въпреки желанието си, не можеш да напредваш толкова бързо, колкото би искал. Едрият старец тежи наистина доста, а и краищата на носилката винаги успяват да намерят за какво да се закачат дори по равния лед.

– Не биваше да ме взимаш. Ще загинем и двамата – промърморва монахът. – На запад се събират облаци, до вечерта ще настане нова буря.

Стискаш зъби и продължаваш да влачиш носилката. Спирате на обяд само колкото да хапнете по мъничко, а сетне отново сте на път. Във всички посоки, докъдето поглед стига, се вижда само лед, но отец Малвино от време на време се оглежда и понякога казва да завиеш лекичко наляво или надясно. Нямаш представа по какво точно се ориентира.

– Ако продължаваме така, някъде след полунощ ще бъдем в селцето – казва той. – Бурята обаче почти сигурно ще ни изпревари. По-добре ме остави и продължавай сам, моят живот е минал вече...

Тези думи ти действат като удар с камшик. Стискаш здраво зъби и повличаш носилката с всички сили. С настъпването на тъмнината обаче вятърът непрекъснато се засилва. Последното, което успяваш да забележиш, преди мракът и носеният от вятъра сняг да намалят видимостта, е нисък, обрасъл с борове нос, вдаден в леда към вас далеч напред.

– Селцето е там, зад онези борове – махва с ръка отец Малвино. – Дано да успеем да се доберем в бурята. Бог да ни е на помощ!

Когато достигаш носа, вятърът вече почти те поваля. Всяка крачка ти коства огромни усилия. По-скоро ще умреш, отколкото да зарежеш спътника си... но и усилията не минават безнаказано. Губиш 5 точки ЖИВОТ. **Мини на 141.**

151.

И така, как изглеждаше точно картата на Менонийския залив? Виждал си я, остава само да си я припомниш. Затваряш очи – и ето я. А сега къде ли се намираш ти на нея? Така-а-а... Фрегатата се движеше през цялото време почти точно на север и съвсем леко на изток – луната ти се падаше отдясно, докато се виждаше. Фрегатата с нейната скорост е изминала около пет дни път пеша за времето, за което беше на борда й... Вече знаеш къде си. Най-близката земя на запад е почти на същото разстояние, както и Менония. На изток обаче, на не повече от ден и половина път, е източният нос на залива. Там може би ще се намерят някакви хора, при които да потърсиш подслон.

На север е безбрежният Северен океан... или момент! Ако не се лъжеш, точно на север от теб трябва да има едно мъничко островче, просто голяма гола скала. Лоцманите, водещи кораби през залива, го заобикалят отдалече – наоколо е пълно с подводни скали. Ала за теб те нямат особено значение. Само че какво ли ще търсиш там? **Премини на 134.**

152.

Демонът се нахвърля яростно върху теб. Усещаш как подът под теб се разтваря, и черни ръце те повличат в бездна, пълна с огнени езици. Това е и краят ти – наистина ужасен край.

153.

– Ние наричаме мястото, което са избрали за леговище, Земя на крал Венадет – някога тя е била открита от експедиция, изпратена от този крал. През лятото е недостъпна заради бурите, които бушуват в този район. През зимата обаче там е рай да се живее – подземните недра бълват горещи фонтани, които загряват земята, и дори в най-големите студове там растат трева и дървета, и климатът е мек и приятен. Намира се на север-североизток оттук. Дотам обаче не е лесно да се стигне. Над острова има изградена висока кула с наблюдателница на върха. Забележиш ли върха на кулата, значи скоро и те ще те забележат. А приближиш ли се близо до острова, ще те забележат дори нощем – имат някаква магия, която позволява на стражите в наблюдателницата да виждат топлината на човешкото тяло. Не е лесно да се влезе там... Иначе влезеш ли веднъж, никъде няма никаква стража – ако щеш, пъхни се направо в покоите на капитана им, в двореца му под наблюдателницата. Това е, което имам да ти кажа. Успех!

На следващата сутрин потегляш в указаната посока. На третия ден път вечерта забелязваш как някаква искрица пред теб отразява лъчите на залязващото слънце. Наблюдателната кула.

Мини на 35.

154.

Огненото кълбо с трясък пробива невидимата стена около теб и те блъсва. Отлиташ назад, жестоко опърлен. Отбележи си, че губиш 10 т. ЖИВОТ. Все пак магията не е останала без полза. Ако не беше тя, сега щеше да си купчинка пепел. **Иди на 131.**

155.

– Кормчия на шейна ли? Престижна работа, няма спор – подсмихва се керванджията. – А бива ли те за нея? Я да видя как ще направиш един кръг с моята шейна?

С тези думи той отвързва руля на шейната и ти подава поводите. Ами сега? Ако имаш поне 3 точки за умението КОРАБОПЛАВАНЕ, **иди на 6.** Ако нямаш, **премини на 105.**

156.

Имаш ли меча на отец Малвино? Да – **на 61.** Не – **на 51.**

157.

Вървиш с бърза крачка по леда. Отец Малвино от време на време поглежда къде е слънцето, мърмори нещо тихичко на ум и понякога леко поправя посоката на вървене.

– Хората в селцето са страшно недружелюбни към пришълците. Неведнъж са ги ограбвали бандити и затова отначало подозират всеки

срещнат. Първия път, когато минах при тях, едва не ме убиха, въпреки расото ми. После станахме приятели, започнах да кръщавам децата им и се оказа, че били много верни и честни хора. Ама май ти тежа... Слушай, защо не ме зарежеш и не тръгнеш сам? Като гледам облаците на запад, скоро ще се зададе нова буря. Моят живот вече е изживян...

Тази молба и без това ти е писнала, а в този момент те ядосва още повече. Ускоряваш крачка, за да му покажеш, че изобщо не ти тежи (въпреки че тихичко пъшкаш от умора). Спирате по обед само за малко, колкото да хапнете набързо, и отново сте на път.

– Ама ти си бил наистина жилав! – отбелязва възхитено монахът, когато се оглежда за пореден път. Наоколо във всички посоки продължава да се вижда само лед, но той изглежда успява да определи по някакъв начин колко сте изминали. – Ако продължаваме така, по мръкнало ще сме наближили сушата. Да влачиш носилка с товар като мен, все едно че вървиш на разходка... Бива си те!

Когато вечерта пада, вече дишането ти се е превърнало в хриптене. Успяваш обаче да поддържаш темпото, и преди да се стъмни напълно, забелязваш нисък нос, обрасъл с борове, да се вдава в леда към вас. Вятърът непрекъснато се засилва – до час ще бушува истинска буря.

– Там, зад боровете, е селцето – кимва отец Малвино. Друсането така го е изтощило, че няма сили да посочи с ръка. Стискаш зъби и се напъваш отново. Това дълго влачене няма как да не ти се отрази – губиш 1 точка ЖИВОТ, но и печелиш 1 точка СИЛА. **Мини на 141.**

158.

Вятърът се усилва все повече и повече, и шейната под теб направо лети. Едва успяваш да се задържиш върху нея по неравностите на леда. И внезапно се случва точно това, което не биваше да става – при един силен порив на вятъра прогнилото и кърпено платно се разкъсва. По-голямата му част отлита, понесена от вятъра, на мачтата остава да се вее парче, не по-голямо от наметало. Положението ти никак не е добро. Без никаква защита срещу урагания вятър над равната повърхност на замръзналия океан си обречен на смърт. Освен ако не измислиш нещо, което да те спаси...

Ако имаш поне 3 точки за умението ГЕОГРАФИЯ, **мини на 58.** Ако не, но имаш поне 2 точки БЯЛА МАГИЯ, **премини на 179.** В случай че не отговаряш на изискванията, **иди на 68.**

159.

Започва двубой на живот и смърт. С какво оръжие ще се сражаваш срещу пиратския капитан?

С меча на отец Малвино (ако го имаш) – **на 168.**

С кинжал – **на 195.**

С меч и кинжал – **на 182.**

С обикновен меч – **на 176.**

С голи ръце – **на 200.**

160.

Порядъчно си изтощен от борбата, но си победител. Хантаецът лежи под теб, хванат здраво за шията.

– А сега, приятелю, отговаряй! Къде могат да бъдат намерени ледените пирати?

Той те изглежда презрително и не отговаря нищо. Ядосан, го стисваш здраво за шията:

– Отговаряй, или ще те удуша!

– Няма! – изхърква той под хватката ти.

Скоро разбираш, че дори наистина да го удушиш, няма да каже нищо. Решаваш да смениш подхода:

– Има тук нещо, което не мога да разбера. Те ви предадоха, избиха ви, вместо да ви спасят. Защо ги пазиш? Не са ли заслужили наказание, а не защита от теб! Нима от техните ръце не загинаха и твои приятели?

Хантаецът мълчи, но в очите му се появява колебание.

– Ние с теб може да сме врагове, но те са враг и на нас, и на вас! Нима разчиташ да ги използваш срещу нас? Не видя ли докъде води това? Не е ли по-добре да нямаш такива като тях наоколо? Или те не грабят и хантайските села?

Хантаецът мълчи известно време. След това изхърква:

– Пусни ме!

Пускаш хантаеца и се отдръпваш крачка назад, като предвидливо вземаш кинжала му. Той обаче не възнамерява да те напада - сяда и разтрива гърлото си. Изглежда те мрачно:

– Прав си, дяволите да те вземат! Убиха при двореца най-добрия ми приятел, а когато съм бил малък, са убили баща ми. Имам сметки за уреждане с тях, така че ще имаш моята помощ. Но не забравяй – иначе сме врагове на живот и смърт!

Кимваш.

– Граф Хубертус се е свързал с тях чрез някакво племе северни

номади, наречени сандани. Не зная нищо повече; не знам и дали друг освен графа знае. Дано те убият, но преди това ти да избиеш достатъчно от тях! А сега се махай!

Получил си каквото ти е нужно. Ако смяташ, че не е разумно да се бавиш повече тук, веднага излизаш от стаята – **на 119.** Би могъл и да я претърсиш набързо – **на 5.**

161.

За да успееш да повалиш грамадния си противник, ти е нужна голяма мощ – ако не равна, то поне близка до неговата. Ако имаш поне 5 точки СИЛА, **мини на 167.** Иначе **иди на 110.**

162.

Привидно се примиряваш с робската участ, но вътрешно си решен да избягаш от хорхонския плен още при първата удобна възможност. Намираш такава още същата нощ, макар че си здраво вързан и заобиколен от бдителни мъже. Уверяваш се, че всички за заспали дълбоко, и внимателно успяваш да изтърсиш от дрехите си скрития там кинжал. После с методични усилия прерязваш яките въжета, като ги търкаш в острието му. Бързо прибираш вещите, които хорхоните са ти отнели, и тихичко се измъкваш от подслона, без да събудиш никого.

Навън отново вилнее снежна буря. Веднага потегляш с една от шейните на номадите, но как ли ще оцелееш в мрака сред ледената пустош? Издържаш на напора на бурята близо час, но силите ти са на привършване. Носиш се в ледената тъма, без да знаеш къде ще те отведе жестокият вятър. Владееш ли умението КОРАБОПЛАВАНЕ? Да - **на 116.** Не - **на 132.**

163.

Успяваш да отбегнеш още няколко атаки на вожда и решаваш, че е време да опиташ неочакван ход, с който да го надхитриш. Пристъпваш към него и замахваш с кинжала, но истинската ти цел е да нарушиш равновесието на противника, за да го събориш на леда. Хорхонът явно не е предугадил замисъла ти и отбягва престорения удар, докато ти сграбчваш въоръжената му ръка и в същото време се опитваш да го препънеш. За миг помисляш, че ще успееш, но в следващия вече падаш на леда под огромната тежест на вожда. Главата ти се удря в буца лед и губиш съзнание. Когато идваш на себе си, усещаш, че ръцете ти са вързани здраво. Вождът седи срещу теб и се подсмихва.

– Е, кораво момче си ти, Хендрик, но не можеш да се мериш с боец като мене. Този път ще бъда милостив, но не смей повече да ме предизвикваш! Никога. **Мини на 22.**

164.

Уродливата фигура на демона трепти и се гърчи при всеки твой удар. Отбягваш прехвърчащите от нея искри и нападаш отново и отново. Огнените езици, от които е изтъкана, отслабват и угасват един след друг, злокобният му тътнещ глас заглъхва, а нечовешки грозното лице се свива до неузнаваемост. След последната ти атака от тялото на Ар-Донахал остава само изкривена малка сянка. Миг по-късно и тя изчезва с пукот.

Капитанът на ледените пирати те поглежда невярващо – някакъв си хлапак да се разправи така с най-страшния му съюзник! Използваш моментното му стъписване и смело пристъпваш към него. Той обаче бързо се съвзема, скача зад леглото и измъква изпод него дълъг меч. **Премини на 159.**

165.

Поклащаш глава.

– Мога да се справя и без меч.

Водачът на кервана те поглежда леко учудено, докато изваждаш кинжала си, който всъщност не е много по-къс от неговия меч. Само миг по-късно те връхлита, решен да накаже младежката ти самонадеяност. Ловко отбягваш нападението. Скоро обаче си даваш сметка, че срещу теб стои опитен боец. Следващите му атаки са светкавични и добре насочени, но лишени от сила – противникът внимава да не те нарани, ако не успееш да ги отбиеш. Ала ти не му отстъпваш по нищо в бойните умения. Сръчно отклоняваш по-слабите удари и пъргаво се изплъзваш от по-опасните, а сетне нападаш на свой ред, като рязко скъсяваш дистанцията. Този подход заличава предимството на по-тежкото му оръжие. Накрая водачът рискува с един по-стремителен опит да намери пролука в отбраната ти. Използваш моментната му непредпазливост, като отстъпваш встрани, улавяш въоръжената десница със свободната

си ръка и спираш острието на кинжала на косъм от гърдите му.

– Боя се, че си убит, почитаеми водачо. Без теб кой ще защити кервана от разбойниците? Може пък аз да им попреча... като го ограбя още сега.

Наобиколилите ви зяпачи посрещат остроумието ти с добродушен смях. Керванджията въздъхва.

– Е, момко, подцених те, но си вземам поука. Назначен си за пазач и охрана на кервана! **Мини на 138.**

166.

– Ти не си хантаец. Кой си и какво искаш?

– Работя от половин година за граф Хубертус. Бях между кандидатите за ръката на принцесата, подавах подробни сведения как тече развитието на нещата.

Ръката на хантаеца се отпуска, но погледът му продължава да бъде подозрителен.

– Кажи тогава паролата за среща с мен!

– Че кой да подозира, че ще те срещна? След като отпаднах от състезанието, графът ме прати да огледам какво е положението в селцата по брега. Нито ми е казвал, че ще срещна свои, нито нищо.

– Хм... Добре тогава. След като нямаш парола, не се познаваме. И не разговаряме, докато пътуваме заедно, за да не надуши някой нещо. Иначе... – той плъзва пръст по гърлото си.

Кимваш утвърдително и се дръпваш настрана. Този май е по-предпазлив, отколкото се очакваше. Налага се да се върнеш **на 146** и да избереш друг начин да разбереш нещо от него.

167.

Решаваш да рискуваш и връхлиташ вожда с мощен замах. Якият ти юмрук улучва брадата на противника, докато неговият профучава покрай слепоочието ти. Хорхонът залита назад замаян, олюлява се, но намира сили да остане на крака и да продължи боя. Тежките му ръце се спускат към теб отново и отново, но все по-бавно. С лекота отбягваш ударите му – личи си, че си успял да го омаломощиш. След поредната неуспешна атака от негова страна стоварваш юмрука си в суровото му лице. Воинът рухва безпомощно и при падането удря главата си в огромна буца лед. **Мини на 144.**

168.

С поне 3 точки БОЙ С МЕЧ **иди на 174.** Иначе – **на 184.**

169.

Предводителят на пиратите е безпомощен пред последвалата вихрушка от сечащи и мушкащи удари, които нанасяш с двете си оръжия. Те оставят няколко дълбоки рани по тялото, ръцете и краката му. След като отрязваш възможностите му за отстъпление, капитанът се хвърля към теб за последна отчаяна атака и се нанизва на вдигнатия ти меч. С усилие изтегляш острието от бездиханното му тяло.

Е, млади Хендрик, току-що избави Лимерийското кралство от най-коварния му неприятел! Кой ли е очаквал такъв подвиг от един обикновен хлапак? Можеш да си добавиш 1 точка към БОЙ С МЕЧ или БОЙ КИНЖАЛ, по избор. **Мини на 210.**

170.

Уверен в силите си, атакуваш с поредица от сечащи и пронизващи удари. Пиратският капитан отстъпва, като успява да отбегне първия и да отбие следващите два, но четвъртият е твърде бърз и добре насочен – мечът ти пробожда гърдите му. Противникът ти изхриптява глухо и рухва на пода в кратка агония. В предсмъртния му поглед се чете смайване. Едва ли е очаквал такъв преждевременен завършек на престъпния си живот, при това само на крачка от най-важната победа. Още по-малко пък от ръката на хлапак като теб. **Премини на 210.**

171.

С премерено движение порязваш ръката на противника и той изпуска ножа си. Макар и болезнена, раната не е дълбока. В очите на вожда виждаш надигаща се безумна ярост, която всеки миг ще избухне във вихрена атака. Той бързо се съвзема и посяга да си върне оръжието, ала щом го достига, ти вече си опрял острието на своето в гърлото му. Оставяш го да се изправи и прибираш кинжала си. Не искаш да го убиваш, а и си даваш сметка, че хорхоните биха отмъстили за вожда си.

– Добре, момче, печелиш. По-опасен си, отколкото изглеждаш – неохотно признава победеният.

– Провървя ми – отвръщаш с усмивка. **Мини на 127.**

172.

Използваш кинжала, за да парираш опитите на капитана да те прободе с дългия си меч, а сетне незабавно нападаш със своя. Благодарение на тази тактика скоро успяваш да пробиеш отбраната на противника – мечът ти оставя диагонална кървава бразда върху торса му. Той изревава от болка, докато отстъпва. В следващия момент обаче се съвзема и те връхлита с цялата си ярост и мощ, опитвайки да те нанижe на дългото острие. Как ще му противодействаш? Ще отскочиш надалеч – **на 186.** Ще направиш крачка встрани и веднага ще контраатакуваш – **211.**

173.

През цялото време говориш на хантайски, за да спечелиш доверието на събеседника си.

– Работех като слуга в двореца и подавах сведения на нашите. В онази нощ видях как проклетите пирати избиват сънародниците ни. Сред тях беше и брат ми.

– Гнусни главорези! Убиха най-добрия ми приятел при двореца, а когато бях малък погубиха баща ми. Мразя ги наравно с лимерийците, ах, защо ни трябваше да се съюзяваме!

– Предателите трябва да бъдат наказани. Заклех се в живота си, че ще им отмъстя. Ще го сторя на всяка цена. Само да знаех къде е бърлогата им...

– Може би никой не знае. Но ще ти кажа една тайна: граф Хубертус се е свързал с тях чрез някакво племе северни номади, наречени сандани. Намериш ли ги, ще стигнеш и до ледените пирати, дявол да ги вземе. Успех, братко! **Мини на 119.**

174.

Замахваш ловко към главата на капитана. Той вдига меча с двете си мускулести ръце, за да пресече твърдо удара ти. Двете остриета се срещат със звън, но вместо да бъде отбито, твоето прерязва противниковото надве. Съпротивлението на пиратския меч е толкова слабо, че собственото ти оръжие едва се отклонява от първоначалната си посока и разсича гърдите на врага. Предводителят на ледените пирати залита назад окървавен. На пребледнялото му лице е изписано отчаяние – тежко ранен и с безполезно парче метал в ръка, той няма никакъв шанс да ти се противопостави. Следващият ти удар слага край на престъпния му живот. **Мини на 210.**

175.

– Предпочитам ножа – Изваждаш кинжала, готов за бой.

– Аха, с тия хилави ръчички не можеш да въртиш меч, а? Толкова по-зле за теб, под ножа ми ще се мъчиш по-дълго. Защитавай се!

Той измъква оръжието от ножницата на пояса си и пристъпва самоуверено към теб. Колко точки имаш за БОЙ С КИНЖАЛ? 5 – **на 180**. 3 или 4 – **на 187**. Под 3 – **на 197**.

176.

Имаш ли 6 точки за БОЙ С МЕЧ? Да – **на 170.** Не – **на 181.**

177.

Едва се справяш с управлението на шейната, но продължаваш да караш, дори и без сам да знаеш накъде, с надеждата да се натъкнеш на някого или на нещо в бурята. Имаш ли общо поне 5 точки за НАБЛЮДАТЕЛНОСТ и СИЛА? Ако да, **премини на 158.** В противен случай **отиваш на 132.**

178.

Започваш игра на котка и мишка с пиратския капитан. Опитваш се да отрежеш възможностите му за маневри, но той на няколко пъти се изплъзва от атаките ти. След няколко минути дебнене и преследване най-сетне успяваш да разсечеш рамото му с меча си. Раната не е тежка и предводителят на ледените пирати няма никакво намерение да се предава. Счупеният му меч не може да те прониже, а и не е особено подходящ за сечащи удари. Въпреки значителното ти предимство, противникът все още не е обречен.

Капитанът има 2 точки БОЙ С МЕЧ и 14 точки ЖИВОТ. По изключение, за да определиш нивото на атака, можеш да използваш сбора от оценките си ЗА БОЙ С МЕЧ и БОЙ С КИНЖАЛ. Ако победиш, **премини на 210.**

179.

Магическите ти познания ти дават възможност да използваш силата на топлината по специален начин, различен от обикновената природна стихия – без горене. Произнасяш заклинанието за вълшебен пламък и махваш с ръка в ледения въздух. Мигом блясва златиста искра, която се превръща в греещо прозрачно кълбо. То ще те предпазва от измръзване в страшния студ за няколко часа. Приготвяш си импровизирано легло на шейната и бързо се унасяш в дълбок сън. **Мини на 75.**

180.

Оставаш на място, докато хорхонският вожд се хвърля насреща ти. Извитото острие проблясва като мълния към теб. В последния миг се отместваш встрани и ножът просвистява на педя от рамото ти. Смаян от изключителния ти рефлекс, мъжагата не разбира как се озоваваш зад гърба му. Преди да успее да се обърне, кинжалът ти прорязва дебелото му кожено облекло. Показваш, че погрешно те е подценил, но предпочиташ да не се пролива кръв. Уверил се, че не си безопасен, вождът започва да действа предпазливо. Умело кръжиш около него, засипвайки го с поредица от светкавични мушкания. Той ги избягва с изненадваща за огромното си тяло бързина.

Когато спираш набезите си и отстъпваш – привидно уморен, вождът решава, че има шанс да те срази и се хвърля в атака. Изчакваш грамадния воин да се приближи. Засилен, той посяга към гърдите ти с върха на оръжието си, но ненадейно променя посоката на удара към ръката, с която държиш кинжала. Ти обаче си по-бърз: стрелваш свободната си ръка и сграбчваш жилавата му китка. Силата му помага да се измъкне от захвата, ала докато успее да реагира, ти се завърташ ловко около него и опираш острието си в незащитеното му гърло. Противникът ти хвърля оръжието си на земята, а ти го пускаш и прибираш своето. Нямаш желание да го убиваш, а и не е разумно – съплеменниците му едва ли биха ти простили.

– Дяволски пъргав си, а и добре боравиш с проклетия кинжал – признава победеният вожд.

– Можех да те убия още с първия си удар – отбелязваш.

Хорхонът ти отвръща само с усмивка. **Мини на 127.**

181.

Нападаш предпазливо предводителя на страховитите ледени пирати. Даваш си сметка, че освен яки мишци, той несъмнено притежава и огромен боен опит. Не влагаш много сила в ударите, засега по-скоро искаш да изпиташ защитата на противника и да намериш слабо място в нея, отколкото да го раниш сериозно. Капитанът посреща твърдо атаките ти и при всяка възможност отговаря с опасни опити да те наниже на дългия си меч. Няколко пъти си принуден да отскачаш встрани, за да избегнеш острието му. След като за пореден път не успяваш да пробиеш отбраната му, пиратът замахва отгоре към главата ти, стиснал оръжието си с две ръце. Как ще се защитиш? Отново ще отскочиш **– на 203.** Ще посрещнеш удара с меча си – **на 192.** Ще се отдръпнеш встрани и пак ще атакуваш – **на 217.**

182.

Ако притежаваш меча на отец Малвино, **мини на 188.** Ако не, но имаш общо поне 6 точки от уменията БОЙ С МЕЧ и БОЙ С КИНЖАЛ, **отиди на 172.** Иначе **продължи на 193.**

183.

Хорхонът те държи под око и не пуска лъка. Колкото и да си бърз, разстоянието и готовността да използва оръжието си му дават огромно предимство. Да го нападнеш открито би било самоубийство. Явно единственият ти шанс да се справиш с него е ненадейно да го поразиш отдалеч. Какво ще направиш?

Ще изчакаш удобен момент, за да извадиш скрития в дрехите ти кинжал и да го хвърлиш по пленителя си – **на 190.** Ще измъкнеш внимателно от шейната си дисков арбалет (стига да притежаваш такъв) и ще стреляш – **на 202.** Ако си размислил и се примириш с пленяването, **мини на 100.**

184.

Замахваш с все сила към главата на капитана, но ударът ти е несръчен и той с лекота го отбягва и веднага атакува на свой ред. Едва успяваш да изтеглиш меча си назад и да посрещнеш светкавичния му удар. За негова изненада обаче при сблъсъка на двете остриета неговото се счупва надве. Хвърляш се уверено напред, докато врагът пуска

безполезното парче желязо и отстъпва смаян. Нанасяш сечащ удар. Предводителят на пиратите обаче се гмурва под свистящото острие и те удря с глава в корема. Изохкваш и залиташ назад – губиш 1 точка ЖИВОТ. Имаш ли поне 1 точка СИЛА? Да – **191**. Не – **205.**

185.

Иска ти се да продължиш да спиш, но знаеш, че всяко забавяне може да е фатално. Стискаш зъби и ставаш, за да продължиш. Раздвижваш схванатото си тяло и приготвяш шейната за път. Когато напускаш укритието и потегляш, условията са по-благоприятни, отколкото бяха вчера. Вали ситен снежец, а вятърът е отслабнал значително, но достатъчно силен, за да те носи напред. Само можеш да се надяваш, че ще те води все по-близо до целта ти. Минават няколко часа и въпреки умората, пътуването е леко и безметежно.

По едно време забелязваш някакво странно движение в ледената пустош, на няколко десетки метра напред и наляво – сякаш две купчини сняг се местят пред очите ти. В следващия момент обаче осъзнаваш, че това са две чисто бели шейни, които едва се различават сред преспите. Дочуваш как водачите им си подвикват от разстояние, докато се носят към теб. Възможно ли е да са от тайнствените сандани, които търсиш?

Ако имаш поне 5 точки за ЕЗИЦИ, **мини на 228**. Иначе, ако смяташ, че не бива да пропускаш предоставената ти от съдбата възможност, можеш да спреш и да изчакаш приближаването на двете шейни – **на 221.** Ако пък предпочиташ да избегнеш срещата, все още би могъл да се разминеш с тях благодарение на попътния вятър – **на 235.**



186.

Пиратският капитан лети като таран към теб, но пъргавият ти скок не му дава никакви шансове да те порази. Мечът му пронизва въздуха на мястото, където си стоял преди миг. Нанесената рана и доброто въоръжение ти дават предимство в тази безмилостна схватка, но все пак тепърва трябва да я спечелиш. Противникът няма да се даде лесно.

Главатарят на ледените пирати има 4 точки БОЙ С МЕЧ и 12 точки ЖИВОТ. В този случай при определяне нивото на атака използвай сбора от оценките си за БОЙ С МЕЧ и БОЙ С КИНЖАЛ. Ако победиш, **премини на 210.**

187.

Изчакваш дръзката атака на противника. Извитото острие се стрелва като мълния към тялото ти. В последния миг се отдръпваш и ножът просвистява на сантиметри от рамото ти. Бързината, с която напада, е впечатляваща за наглед тромавото тяло на вожда. Преди да успееш да нанесеш ответен удар, той посяга да сграбчи ръката, с която държиш кинжала. Явно предпочита да те обезоръжи, вместо да те ранява – здрав ще му бъдеш далеч по-полезен. Отгатваш хитрия замисъл твърде късно, за да можеш да спечелиш някакво предимство, но достатъчно бързо, за да отскочиш на безопасно разстояние.

Битката продължава с дебнене и по-предпазливи атаки от страна на хорхона. Умелата ти защита го убеждава, че не си лесната плячка, която е очаквал, но и възможностите за атака пред теб са малко. Двубоят се проточва и изглежда само умората може да реши изхода му в полза на някой от двама ви.

Ще продължиш да се биеш както досега, с надеждата, че ще издържиш по-дълго от противника – **на 194.** Или ще използваш опита и уменията си за някакъв изненадващ ход, който да ти донесе победата – **на 204.**

188.

Пристъпваш напред с меч в дясната ръка и с кинжал в лявата. Докато се приближаваш, пиратският капитан решава да използва предимството на по-дългото си оръжие – острието му се стрелва към корема ти. Отклоняваш мушкащия удар с кинжала си, веднага скъсяваш дистанцията с още една крачка и атакуваш на свой ред. Противникът има време да реагира и вдига меча си, за да се защити. За негово

смайване лекият ти удар разсича острието му надве. Без възможност да те прониже оръжието на пирата е почти безполезно. Докато отскача назад, на невъзмутимо спокойното му досега лице е изписан страх.

Ще го засипеш с удари, за да го довършиш бързо – **на 169.** Ще действаш предпазливо, докато изцедиш силите му –**на 178.**

189.

Раната в бедрото на пиратския капитан донякъде намалява подвижността му, но засега не успяваш да се възползваш от крехкото си предимство. В следващите няколко минути никой от двама ви не успява да спечели решаващо надмощие. Изходът от ожесточената размяна на удари ще бъде определен повече от шанса и останалите ви жизнени сили, отколкото от вещината в боя. Пиратският капитан има 4 точки БОЙ С МЕЧ и 16 точки ЖИВОТ. Ако надделееш, **мини на 210.**

190.

Колко точки общо имаш от БОЙ С КИНЖАЛ и ХИТРОСТ? 8 или повече – **206**. Между 5 и 7 – **212**. 4 или по-малко – **218**.

191.

Падаш на пода, но успяваш да задържиш меча в ръката си. Бързо се изправяш, решен да действаш по-предпазливо оттук нататък. Макар и без меч, капитанът на ледените пирати е силен и коварен противник. Той има 4 точки РЪКОПАШЕН БОЙ и 18 точки ЖИВОТ. Ако успееш да го победиш, **премини на 210.**

192.

Имаш ли поне 4 точки СИЛА? Да – **на 198.** Не – **на 207.**

193.

Капитанът върти грамадния си меч с лекота, но ти противопоставяш на якие му мишци младежката си пъргавина. Освен това кинжалът ти помага да се браниш от коварните мушкащи удари на дългото му острие, за да го нападнеш на свой ред със своя меч. Дотук силите са изравнени и изходът от схватката ще зависи не само от бойните ви умения, но и от случайността. Водачът на ледените пирати има 5 точки БОЙ С МЕЧ и 20 точки ЖИВОТ. За разлика от обикновено, изчисли нивото на атака, като гледаш сбора от оценките си за БОЙ С МЕЧ и БОЙ С КИНЖАЛ. Ако сразиш врага, **мини на 210.**

194.

Противникът продължава да настъпва неотклонно, без следа от колебание. Редува удари с ножа и опити за захват. Принуден си да бягаш извън обсега на огромните му ръце. Постепенно обаче атаките му стават по-бавни и ти ги отбягваш една след друга. Явно вождът на хорхоните започва да се уморява. Усещаш, че ако устоиш още малко, той ще капне и тогава ще дойде твоят час. Няколко минути по-късно, след като за пореден път си отскочил, за да се разминеш с острието на хорхонския нож, рязко се хвърляш напред и замахваш...

Имаш ли общо поне 7 точки от уменията БОЙ С КИНЖАЛ и СИЛА? Да – **на 199**. Не – **на 209.**

195.

Вместо меча грабваш кинжала си и се приготвяш да посрещнеш атаката на капитана. Той замахва със сечащ удар отгоре, но ти ловко го отбягваш и веднага скъсяваш дистанцията помежду ви, за да се опиташ да го пронижеш. Противникът ти се отдръпва в последния миг и напъва мишци за нов, по-силен удар. Ти отскачаш надалеч. Кой ще надделее в тази схватка?

Предводителят на ледените пирати притежава 5 точки БОЙ С МЕЧ и 20 точки ЖИВОТ. Ако победиш, **мини на 210.**

196.

Дискът полита и смъртоносно разсича тялото на хорхона, докато неговата стрела изсвистява над теб. **Мини на 216.**

197.

С пределни усилия успяваш да отбегнеш първите няколко атаки на вожда, но бързо разбираш, че нямаш шанс срещу такъв опитен воин. Освен чутовна сила, той проявява и неочаквана за килограмите си бързина. Отчаянието те подтиква към рисковани действия. След като за пореден път се измъкваш на косъм от връхлитащия хорхон, се хвърляш с всички сили напред и замахваш с кинжала към гърдите му. Огромният

ти противник хладнокръвно остава на мястото си, а в последния миг сграбчва въоръжената ти ръка и използва инерцията, която си набрал, за да те повали върху леда. Когато се свестяваш, си завързан, а вождът седи срещу теб и се подсмихва.

– Храбрец си ти, Хендрик. Този път ще те пощадя, но помни: никога вече не смей да ме предизвикваш! **Мини на 22.**

198.

С пределно усилие съумяваш да отбиеш мощната атака, като едва запазваш равновесие. Убеден в превъзходството си, пиратският капитан те връхлита с вихрушка от удари. Но все още нищо не е решено в тази безмилостна битка.

Капитанът на пиратите разполага с 5 точки БОЙ С МЕЧ и 20 точки ЖИВОТ. В случай че го надвиеш, **продължи на 210.**

199.

Кинжалът ти оставя кървава резка върху рамото на вожда, който изревава като ранен звяр – повече от изненада и гняв, отколкото от болка. Вече не изглеждаш съвсем обречен, но съзнаваш, че само след миг грамадният воин ще се съвземе и ще те връхлети с цялата си смазваща мощ. Вече виждаш как жилестите му мишци се стягат под разкъсаната кожена дреха. Трябва веднага да нанесеш нов удар! Къде ще го насочиш? В ръката, с която стиска ножа – **на 171.** Или в гърлото му – **на 214.**

200.

Срещу толкова опитен боец, сразил безчет противници в кървавата си кариера, може да те спаси само чудо. Пиратският капитан замахва в злокобна дъга към главата ти. В последния миг успяваш да се гмурнеш под острието и посягаш на свой ред към тялото на врага... Предводителят на ледените пирати има 5 т. БОЙ С МЕЧ и 20 т. ЖИВОТ. Ако спечелиш, **мини на 210.**

201.

С бърза крачка вдясно отбягваш удара на пирата. Той е нанесен с такава мощ, че би те убил на място, ако беше закъснял със секунда. Докато вражият меч просвистява на педя от теб, ти замахваш на свой ред. Изненадата е на твоя страна, ала атаката ти не е достатъчно ефективна и носи сравнително лека прорезна рана върху бедрото на капитана. Докато противникът ти вдига тежкото си оръжие, за да те нападне отново, ти набързо премисляш тактиката си. Ако владееш умението РЪКОПАШЕН БОЙ и искаш да го използваш наред с меча, за да спечелиш допълнително предимство в битката, **премини на 219.** Ако нямаш това умение или предпочиташ да продължиш двубоя без излишни рискове, **отиди на 189.**

202.

Бързо се навеждаш зад своята шейна, грабваш заредения арбалет и го насочваш към хорхона. Макар да е изненадан, той веднага опъва тетивата на лъка си. Колко точки имаш за СТРЕЛБА С ЛЪК? 3 и повече – **196.** 1 или 2 – **208.** Нула – **213.**

203.

Измъкваш се от тежкия замах на пиратския капитан, но загубваш инициативата и се налага през повечето време да се браниш. Въпреки известното предимство за противника, двубоят далеч не е решен, но вече зависи повече от издръжливостта и късмета, отколкото от уменията ти.

Предводителят на ледените пирати притежава 5 точки БОЙ С МЕЧ и 20 точки ЖИВОТ. Ако победиш, **мини на 210**.

204.

Имаш ли общо поне 10 точки от БОЙ С КИНЖАЛ, РЪКОПАШЕН БОЙ и ХИТРОСТ? Да – **на 220.** Не – **на 163.**

205.

Падаш на пода и изпускаш меча си, който издрънчава на пода няколко крачки встрани. Преди да успееш да си го върнеш, противникът се хвърля върху теб и двамата се сборичквате.

Капитанът на ледените пирати има 4 точки РЪКОПАШЕН БОЙ и 18 точки ЖИВОТ. При победа **премини на 210.**

206.

Привидно примирен със съдбата на пленник, крачиш напред в студа. Минава близо половин час и ти се задъхваш и забавяш ход, сякаш

умората е започнала да те надвива. Неусетно скъсяваш разстоянието между себе си и хорхона на няколко метра. Докато той ти подвиква да вървиш по-бързо, ти незабелязано изтегляш кинжала си, мигновено се обръщаш и го запращаш към него. Той тъкмо опъва тетивата, когато острието се забива в корема му и обагря в тъмночервено бялата му кожена дреха. Изненаданият похитител се свлича в снега, а стрелата му изсвистява безопасно встрани. Втурваш се към него и слагаш край на мъките му. **Премини на 216.**

207.

Някак успяваш да посрещнеш нанесения със страшна сила удар и да се опазиш от незабавна смърт. Острието на пиратския меч преминава на сантиметър от тялото ти, а ти залиташ и едва удържаш меча си. Следващата атака на капитана не закъснява – този път е коварен режещ удар, който оставя болезнена рана върху дясната ти ръка. *Губиш 4 точки ЖИВОТ. Освен това трябва да намалиш с 1 точка оценката си за БОЙ С МЕЧ.* Отстъпваш и с мъка отбягваш ново нападение.

Водачът на ледените пирати притежава 5 точки БОЙ С МЕЧ и 20 точки ЖИВОТ. Ако победиш, **премини на 210.**

208.

Стреляте едновременно. Хорхонската стрела се забива в рамото ти, докато твоят диск прерязва гърлото на врага. *Губиш 6 точки ЖИВОТ.* С мъка изтегляш стрелата и попревързваш раната с парче от ризата си. **Мини на 216.**

209.

Острието на кинжала разсича дебелата кожа, с която е облечен вождът, но едва успява да одраска рамото му. Дръзкият ти ход е успял да изненада хорхона, но и да разпали гнева му. Решен е да се разправи с теб незабавно. Предчувстваш, че всеки миг ще те връхлети със страшна сила и се отдръпваш назад, но не стигаш далеч. Със смайващ скок вождът те поваля на леда и от удара губиш съзнание. Когато се свестяваш, си вързан. Вождът седи срещу теб и се подсмихва.

– Смелчага си ти, Хендрик, но загуби. Никога повече не смей да ме предизвикваш, защото може и да не съм така милостив, както сега! **Мини на 22.**

210.

Рано е да тържествуваш – тепърва трябва да откриеш принцеса Малорина и да я измъкнеш жива от Ледената цитадела. А и някой от пиратите всеки момент може да влезе в стаята. Ако вдигне тревога, всички главорези ще се стекат към теб, за да отмъстят за предводителя си. Затова бързаш да напуснеш покоите на мъртвия капитан. Имаш ли поне 5 точки НАБЛЮДАТЕЛНОСТ? Да – **на 230.** Не – **на 240.**

211.

Ловко се отместваш, като оставяш острието на врага да разцепи въздуха със страшна сила. Веднага стрелваш върха на оръжието си към незащитеното тяло на капитана. Движението ти е мълниеносно и мечът се забива дълбоко в корема му, преди противникът да може да противодейства по какъвто и да е начин. Той се свлича на пода, облян в кръв. Избавяш го от мъките му с един последен удар, слагайки заслужен край на изпълнения му с жестокост и коварство живот. Заради отлично проведената битка имаш право да си добавиш 1 точка към БОЙ С МЕЧ или БОЙ КИНЖАЛ по твой избор. **Мини на 210.**

212.

Тръгваш напред под зоркия поглед на хорхона. Сегиз-тогиз поглеждаш скришом през рамо, дебнейки за миг невнимание от негова страна. Той обаче е нащрек, готов да използва лъка си при твое неподчинение. Скоро губиш търпение и решаваш да действаш веднага. Измъкваш кинжала изпод дрехата си и се обръщаш назад, за да го хвърлиш към похитителя си. Действията ти обаче не са достатъчно бързи и той вдига оръжието си в мига, в който замахваш. Като по чудо острието ти посича лявата ръка на врага, с която държи лъка. Благодарение на това стрелата му излита безопасно встрани.

Без колебание се втурваш към хорхона, който и ранен е опасен противник. Вкопчвате се в яростна схватка, и двамата невъоръжени. Жилавият северен номад има 3 точки РЪКОПАШЕН БОЙ и 8 ЖИВОТ. Ако победиш, **мини на 216.**

213.

Стрелата се забива в гърдите ти, докато твоят диск преминава край главата на противника. Последното, което виждаш, е суровото,

безизразно лице на хорхона. Вече няма кой да попречи на пиратите. Това е краят на твоето приключение.

214.

Движението на ръката ти е мълниеносно и убийствено точно. Огромният вожд на хорхоните се свива в кратка агония и рухва на земята като отсечен дънер, без повече да помръдне. Опиянен от победата, все още не си даваш сметка за безумието, което си извършил, когато съплеменниците на загиналия те обграждат с извадени мечове. Твърде късно е – преди да се опомниш и да предприемеш нещо, възмездието слага край на живота ти. С теб угасва и последната надежда на кралството.

215.

Принцесата влиза в тесния отвор и ти я последваш. Озовавате се в стръмен улей, който се спуска дълбоко под земята. Около минута се носите шеметно надолу в непрогледна тъмнина. В един момент движението става все по-плавно, докато накрая спирате в някакво широко пространство, заслепени от ярка светлина. Тръсваш позамаяната си глава и отваряш очи, за да видиш най-необикновената гледка на света.

Намирате се между три огромни стени от непознат сребрист материал, таванът също е направен от подобен. В дъното на помещението забелязвате огромен цилиндър от тъмен метал, от който стърчат сияещи кристални пирамиди. От тях във всички посоки струят топли виолетови лъчи. Приближавате се към това съоръжение с несъмнено чуждоземен произход и с всяка стъпка усещате все по-силни вълнообразни трептения в горещия въздух. От цилиндричната машинария се чува тихо монотонно бучене.

Принцеса Малорина пристъпва смело към нея и хваща дълга ръчка, разположена в долната част на кръглата ѝ страна. Едва успява да я помръдне, но това веднага дава видимо отражение: кристалите заблестяват по-ярко и започват да излъчват по-силна топлина, шумът също се усилва.

– Бързо, Хендрик, трябва да я издърпаме докрай, за да се задейства цялата мощ на машината!

И ти на свой ред напрягаш мишци да придвижиш ръчката нагоре. След два-три опита усилията ти се увенчават с успех. Междувременно особената светлина е загубила синкавия си нюанс и е станала червена. Топлината и силата на бученето също се увеличават, макар и не така бързо. След малко всичко наоколо грейва в ослепително яркочервено сияние, жегата става непоносима, а в една от стените със скърцане се задейства друг механизъм. Хуквате в посоката, от която идва звукът - **на 325.**

216.

Смъртта на суровия номад не те радва, но все пак сега, когато съдбата на цялото кралство зависи от теб, свободата ти е по-ценна от всичко. Благодарение на чудесната хорхонска шейна ще можеш да продължиш пътуването си из снежната пустош. Можеш да вземеш и лъка му, ако искаш.

Поемаш отново на север, сподирян от необичайно мек попътен вятър. Шейната се носи леко върху синкавата ледена равнина. След няколко часа обаче вятърът се усилва, а привечер се развихря буря. Летиш в тъмнината, като едва успяваш да управляваш обсипваната от сняг шейна. Остава надеждата, че провидението ще те заведе до целта ти. **Мини на 116.**

217.

Имаш ли поне 3 точки за БОЙ С МЕЧ? Да – **211.** Не – **201.**

218.

Поемаш напред, зорко следен от похитителя си. От време на време хвърляш поглед към него, но той не показва никакви признаци на невнимание. Въпреки това решаваш да атакуваш, преди да сте се отдалечили много. Постепенно позабавяш ход и скъсяваш разстоянието помежду ви. Най-сетне измъкваш кинжала си, обръщаш се и го мяташ по суровия номад. За нещастие оръжието ти преминава встрани от целта. В същото време хорхонът, без да трепне, е насочил лъка си към теб. Стрелата му пронизва лявото ти рамо – *губиш 5 точки ЖИВОТ.*

Отчаянието обаче ти дава неподозирани сили. Втурваш се към противника и успяваш да го достигнеш, тъкмо докато опъва тетивата за втори път. Хвърляш се върху него и двамата се вкопчвате в борба на живот и смърт. И двамата сте невъоръжени. Хорхонът има 3 точки РЪКОПАШЕН БОЙ и 12 точки ЖИВОТ. Ако победиш, **мини на 216.**

219.

В следващия момент двамата замахвате едновременно и остриетата ви се сблъскват със звън. Капитанът влага цялата си мощ в опит да изтласка меча ти. Вместо да му се противопоставиш с насрещен натиск, ти се извърташ ловко встрани. Един бърз твой ритник в раненото бедро изпраща противника на земята. При падането той изпуска меча си за миг и това ти дава време да му нанесеш смъртоносен удар.

Не пропускаш тази скъпоценна възможност. Е, Хендрик, извърши истински подвиг! Предводителят на страховитите ледени пирати, който само преди минути се е виждал като най-могъщия човек на света, току-що загуби живота си от ръката на един самонадеян хлапак. Добави си 1 точка за БОЙ С МЕЧ заради храбро спечелената битка и **мини на 210.**

220.

Все така отстъпваш, а противникът атакува неуморно и непоколебимо. Редува удари с ножа и опити за захват, докато ти се задоволяваш да отбягваш нападенията му. Набезите на вожда не спират и за миг, а ти изглеждаш на предела на силите си, като на няколко пъти едва се разминаваш с размаханото острие. Признаците на слабост от твоя страна, а може би и нетърпението му, го карат да предприеме едно последно решително нападение. Хорхонът се хвърля към теб с цялата скорост, на която е способен. За негова изненада в последния момент се отместваш встрани и му подлагаш крак. Огромният воин се строполява с трясък на леда и изпуска ножа. Бързо се съвзема и посяга да си върне оръжието, ала щом го достига, ти вече си опрял острието на своето в гърлото му. Оставяш го да се изправи и прибираш кинжала си. Не искаш да го убиваш, а и си даваш сметка, че хорхоните биха отмъстили за вожда си.

– Добре, момче, печелиш. По-опасен си, отколкото изглеждаш – неохотно признава победеният.

– Провървя ми – отвръщаш с усмивка. **Мини на 127.**

221.

Спираш шейната и изчакваш двамата да се приближат. Те изглеждат като едно цяло със своите шейни, облечени в бяло от глава до пети. В този си вид могат да се слеят напълно с пейзажа и да останат незабелязани. От кого ли искат да се скрият обаче? Може би от други племена, с които се борят за оцеляване в безбрежната ледена пустиня.

Когато след малко спират, намеренията им не изглеждат съвсем приятелски – единият хваща лъка си, а другият посяга към меча на кръста си.

– Кой си и какво търсиш тук? – извикват ти на лимерийски.

Ако вярваш, че можеш да се разбереш с тях с добро, **иди на 242.** Ако пък имаш у себе си дисков арбалет и предпочиташ да се погрижиш за сигурността си с негова помощ, **мини на 249.**

222.

С лека и безшумна стъпка се сливаш с мрака в най-близкия страничен коридор. Той е тесен и без изход, но представлява достатъчно добро скривалище за теб. Разбойникът трополи припряно по каменния под, като мърмори нещо под носа си и въздиша отегчено. Улисан в мисли за някакви свои задължения, той дори не подозира за присъствието ти само на няколко крачки встрани. Оглежда се по навик, докато минава край ъгъла, но ти оставаш невидим за него. Издебваш го и го цапваш с дръжката на меча в рижата рунтава глава. Широкоплещестият пират пада в несвяст на каменния под. **Иди на 245.**

223.

Виж колко точки общо имаш за БОЙ С МЕЧ и СИЛА. Ако носиш меча на отец Малвино, прибави 7 към сбора.

И така: 15 или повече – **на 304.** От 11 до 14 – **на 299.**

От 7 до 10 – **на 295.** От 4 до 6 – **на 289.** Под 4 – **на 283.**

224.

Хвърляш се към пирата от лявата му страна и го стисваш с две ръце за врата. Той обаче е твърде силен и успява да се отскубне от хватката ти. Изваждаш меча си, за да го довършиш, но в същото време и той изтегля своя. Докато остриетата се срещат, разбойникът със силен вик вдига другарите си на крак. След по-малко от минута вече си заобиколен от разярени главорези, които те обсипват с удари. Загиваш в неравния бой, а заедно с теб умира и надеждата за принцеса Малорина.

225.

Притежаваш ли НЕЗАБЕЛЕЖИМОСТ? Да – **248**. Не – **322.**

226.

Владееш ли СТРЕЛБА С ЛЪК? Да – **на 229.** Не – **на 263.**

227.

Великанът е започнал битката с 40 точки ЖИВОТ. От тях извади всички точки, които си му отнел досега (ако има такива). Ако жизнените му точки вече са спаднали до 0 или по-малко, **прехвърли се на 315.** В противен случай двубоят ще се решава с помощта на таблицата. Трябва да се биеш с меч – по-слабо въоръжен нямаш шанс. Противникът ти има 6 точки за БОЙ С БОЗДУГАН. Приеми, че оръжието му е равностойно на обикновен меч, но е с 2 точки по-слабо от меча на отец Малвино. Намали с 2 точки умението му, ако звярът е останал само с едно око. Още 1 извади, ако си ранил дланта му.

Ако победиш великана, **продължи на 315.**

Ако в някакъв момент твоят ЖИВОТ спадне до 6 или по-малко (но все още е над 0) и си отворил килията, **иди на 310.**

228.

Имаш повърхностни знания за наречията, на които говорят северните номади, но въпреки това ясно чуваш, че двамата непознати употребяват широко разпространен израз за улавяне на жертва. А в ледената пустиня наоколо не се вижда никакъв дивеч... И така, какво ще направиш? Ще спреш – **продължи на 221.** Ще избегнеш срещата с тях – **мини на 235.**

229.

Бързо натискаш спусъка на арбалета. Кръглото острие изсвистява в полумрака със страхотна сила и отсича рунтавата глава на пирата, преди онзи да успее да извика. **Мини на 245.**

230.

Тъкмо излизаш от разточително украсената стая, когато с крайчеца на окото си зърваш нещо да блещука на леглото. Това е фина златна верижка, която едва се подава изпод завивките. Приближаваш се и я издърпваш – на нея виси малък железен ключ. Грабваш находката си и изтичваш навън. **Мини на 240.**

231.

Убеден си, че принцесата се намира зад проклетата врата. Надали в двореца има нещо по-ценно, което да заслужава специални охранителни мерки. Но нямаш с какво да я отключиш, а да я разбиеш е немислимо – освен че не бива да вдигаш шум, ще ти е нужна стенобойна машина, за да се справиш с дебелата желязна плоча. Остава ти да чакаш завръщането на звяра пазач и да се надяваш, че ще успееш да го убиеш и у него ще намериш ключ за килията.

Забелязваш богатия арсенал на пиратите, който е нареден до стената на облата зала, недалеч от желязната врата. Хрумва ти, че вместо меч би могъл да използваш тежка бойна брадва или дълга алебарда, а късото копие ще ти свърши добра работа като метателно оръжие. Ако имаш НАБЛЮДАТЕЛНОСТ, **мини на 284.** Ако не, но владееш БЯЛА МАГИЯ и смяташ, че звярът ще се завърне скоро, би могъл да изречеш защитно заклинание, което ще те предпазва от удари през следващите няколко минути – **премини на 291.** Иначе **продължаваш на 298.**

232.

Колко точки имаш за СТРЕЛБА С ЛЪК? 4 или повече – **на 293.** 2 или 3 – **на 288.** 1 – **на 272.** Нито една – **на 277.**

233.

Имаш ли поне 3 т. БОЙ С КИНЖАЛ? Да – **239**. Не – **263.**

234.

Срещу теб се извисява най-ужасната земна твар, която може да се види наяве и насън. Човекоподобното чудовище се извисява на около четири метра. В ръчищата си стиска огромен дървен боздуган с шип над дръжката и пръстена чаша с големината на ведро, в която е втренчило влажен поглед. Мътните му жълтеникави очи излъчват невъобразимо съчетание от тъпоумие и хищен инстинкт. От кръвожадната паст на звяра стърчат разкривени зъби, напомнящи харпуните на ловците

от Севера. Докато жадно облизва последните капки зловонно питие от ръба на съдината, по изплезения му синкав език обилно се стичат кървави лиги. Отвратителната гледка се допълва от сплъстена рунтава четина, обрасла неравномерно върху пепелявата му кожа. Кривите му крака са обути в кожени гащи до коленете и завършват с широки като лопати ноктести ходила.

Домашният любимец на ледените пирати не дава признаци, че те е забелязал в сумрака, докато тромаво крачи към изхода на кръглата зала, чиято площ е поне колкото на менонийска житница. Зад гърба му в далечния край на помещението се намира масивна желязна врата – зад нея би трябвало да е затворена принцеса Малорина. Но преди да стигнеш до предполагаемата ѝ килия, ще се наложи да се справиш някак със страшния исполин, който вече е на два-три разкрача от теб.

Как ще действаш? Можеш да се притаиш в някое тъмно кътче на слабо осветения коридор, надявайки се чудовището да премине покрай теб, без да те усети – **на 225.** Другата възможност е да се изправиш в бой срещу него – **на 257.**

235.

Поколебаваш се за миг, но в крайна сметка надделяват опасенията ти, че непознатите пред теб може да имат враждебни намерения. Нямаш представа как изглеждат санданите, но ще продължиш да ги търсиш натам. Набрал си висока скорост от попътния вятър, която ти позволява с лек завой надясно да профучиш на безопасно разстояние от белите шейни, явно карани от членове на местно номадско племе. Скоро оставяш двамата местни жители далеч зад себе си.

След около половин час вятърът завява с удвоена мощ, а на смрачване започва да вилнее снежна буря, подобна на вчерашната. Сякаш летиш в ледената тъма, без да знаеш накъде те носи вихърът, но въпреки всичко не те напуска вярата, че ще се добереш до целта си. **Мини на 116.**

236.

С пределно усилие на волята насочваш задействаната тъмна енергия към противника. Изведнъж в залата притъмнява, когато безплътен черен воал се спуска над уродливата му глава. Губителната мощ на магията сякаш разгаря буен огън в тялото на звяра – от ноздрите и зейналата му уста се извива черен пушек, а мръснокафявата му козина настръхва и почервенява. Неустоимата болка го кара да изпусне оръжието си и да се свлече на колене върху каменния под. Докато звярът се съвземе и успее да се изправи, имаш възможност за още една атака.

Загубил е 12 точки ЖИВОТ – отбележи това. Ще дръзнеш ли да се хвърлиш към него с меча си – **на 223**? Иначе можеш да го обстрелваш: с лък – **268**, или арбалет – **273**, стига да имаш съответното оръжие. Имаш време и да вземеш някое от оръжията на пиратите: алебарда – **252**, тежка брадва – **301**, късо копие – **246**. Ако предпочиташ да изчакаш, **иди на 227.**

237.

Хвърляш се към пирата от лявата му страна и го стисваш за гърлото, завъртайки се около него. Широкоплещестият мъжага се съпротивлява яростно на опита ти да го удушиш – опитва се само с десница да отслаби хватката на двете ти ръце, докато забива левия си лакът в корема ти. *Губиш 1 точка ЖИВОТ от удара му.* Ако все още си жив, все пак успяваш да го надвиеш, като удряш главата му в стената с всичка сила. Разбойникът рухва на пода в несвяст. **Мини на 245.**

238.

Прицелваш се за миг, а в следващия дискът ти отсича главата на лъконосеца. Другият хвърля ужасен поглед към другаря си, а после се затичва към теб с вдигнат меч. Ти обаче използваш моментното му забавяне, за да заредиш арбалета с нов диск. Противникът ти няма шанс – изстрелът ти го поразява в гърдите, като го убива на място. Веднага се качваш на шейната и поемаш в първоначалната посока. Вятърът започва да се усилва, а на смрачаване се разразява буря. Носиш се по ледената повърхност в тъмнината с крехката надежда да намериш санданите, преди прегръдката на смразяващия вихър да се стегне около теб както миналата нощ. **Мини на 116.**

239.

Изскачаш в главния коридор и с ловко движение запращаш кинжала си към врага. Острието му се забива в гърлото на пирата. Той се задавя в кръв и отваря уста в предсмъртна агония, но вместо вик, от нея излиза само глухо хриптене. Приближаваш се и слагаш край на мъките му. **Мини на 245.**

240.

Озоваваш се в дълъг коридор, оскъдно осветен от странни огнени кълба в горната част на стените. Хладното им сияние ти дава възможност да виждаш ясно на не повече от пет-шест метра. Пристъпваш внимателно напред и трескаво се оглеждаш. Главният коридор се пресича от други, по-малки коридори, потънали в тъмнина. Колко точки имаш общо от ХИТРОСТ и НАБЛЮДАТЕЛНОСТ? 7 и повече – **на 324**. По-малко – **на 113.**

241.

Посягаш да хванеш принцесата, за да я отнесеш до спасителния изход . Но тъкмо в тоя миг те осенява странна идея: някъде там, в подземията на двореца, сигурно се крие страшно оръжие, запазено от времето на древните ви предци, които са владеели неведоми за днешното човечество сили. Неслучайно в най-старите предания се говори за изключителните познания на първите заселници във вашия свят. В някои трудове на най-бележитите лимерийски учени се твърди, че древните хора са умеели да налагат волята си и над природните стихии. Неестествено топлият климат на острова на пиратите може да се обясни именно с някакво могъщо съоръжение, разположено под земята. Малорина сигурно се стреми тъкмо към него.

Прехвърли се на 215.

242.

– Името ми е Хендрик и идвам от Менония с важна мисия. Търся племе, наречено сандани.

– Намерил си каквото трябва. Дрехите и шейната ти ще ни свършат работа. Ние сме хорхоните, тръгваш с нас!

Нямаш друг избор, освен да се подчиниш - **на 100.**

243.

Неведнъж си слушал предупрежденията на учителя си в чародейското изкуство относно огромните рискове, които крие черната магия. Ето че сега си припомняш това по неприятен начин – за миг ти премалява и усещаш как част от жизнените сили се изцеждат от тялото ти. Последиците за чудовището обаче са далеч по-тежки: то изцъкля очи и се хваща за гърлото, притиснато от мощта на незрима ръка. *Отбележи си, че си му отнел 9 точки ЖИВОТ, а ти самият губиш 2.*

Ако си жив, звярът се съвзема учудващо бързо, а ти приготвяш оръжието си. Меч – **227.** Лък – **259.** Арбалет – **232.**

244.

Върхът на копието се забива отдясно в гърдите на звяра. Той изревава, но го измъква от разкъсаната си плът и се изправя. *Отбележи, че си му отнел още 6 точки ЖИВОТ.*

Имаш време да хвърлиш второ копие по чудовището – **на 271**. Можеш да стреляш с лък – **на 259**, или арбалет – **на 232**, ако имаш такъв. Би могъл и да грабнеш друго от пиратските оръжия, които са ти под ръка: алебарда – **на 252**, или брадва – **на 301**. Ако искаш да изчакаш, **продължи на 227.**

245.

Завличаш тялото на пирата в дъното на малкия страничен коридор и продължаваш в посоката, от която дойде той. Ослушваш се дали още някой от домакините не идва към теб и притичваш от ъгъл на ъгъл, докато достигаш до Т-образно разклонение, снабдено с оскъдно осветление, подобно на главния коридор. На пет-шест метра вляво виждаш открехната дървена врата и внимателно се приближаваш, за да надзърнеш. В светлата просторна стая зад нея, явно кухнята, няма жива душа. На огнището в средата на стаята клокочи огромен котел, от който се носи мирис на готвено месо, най-вероятно снежен бик, сварен в каша от люти корени. До една от двете по-широки стени са наредени двайсетина бъчви, чието съдържание сигурно служи за поддържане на доброто настроение сред екипажа на Ледената фрегата. Дясната част на коридора е малко по-дълга и те отвежда до обкована врата с две крила, едното от които е полуотворено навътре. Грамадните ѝ размери – над три метра височина и близо толкова ширина – те озадачават. Какво ли би могло да се крие зад нея? Краткият ти размисъл е прекъснат от тропота на бавни тежки стъпки зад огромната врата. Толкова тежки, че разтърсват каменния под на двореца. Доближаваш се плахо и скришом надникваш. **Премини на 234.**

246.

Незабавно изтичваш до подредените оръжия и грабваш удобно за мятане копие. Не си обучен да използваш такова оръжие, но все пак едва ли е трудно да улучиш огромна и почти неподвижна мишена. Прицелваш се и го запращаш към поваления исполин, който се мъчи да стане. Имаш ли поне 1 точка СИЛА? Да – **на 244**. Не – **на 251.**

247.

Бързо свърваш зад най-близкия ъгъл и заставаш плътно до стената. Един поглед зад гърба ти показва, че се намираш в тясно късо коридорче без друг изход. Отстъпваш няколко крачки назад. Забързаните стъпки вече трополят съвсем близо по каменния под на Цитаделата. Задаващият се пират мърмори нещо под носа си и пръхти с досада. Дано улисан в грижите си да не забележи твоето присъствие, мислиш си. Иначе ще се наложи да го освободиш от задълженията му завинаги.

За зла чест тъкмо когато минава покрай ъгъла, той обръща рижата си глава и поглежда в мрака право към теб. Трябва да го обезвредиш мигновено, но как? Ще го наръгаш в корема с меча си – **на 254.** Ще го сграбчиш за гърлото – **на 261.** Ще стреляш по него с арбалет (ако имаш) – **на 229.**

248.

Бързо се отдръпваш от прага и заставаш в тясното пространство между вратата и съседната стена. Прилепен плътно до зида в тъмния ъгъл, ти се сливаш със сенките. Затаяваш дъх и не помръдваш, когато вратите се разтварят с трясък и през тях едва се провира приведеното туловище на звяра. Питомецът на пиратите влачи подобните си на криви дънери крачища напред към кухнята, без да отмества поглед от целта си. По нищо не личи да те е забелязал и ти използваш сгодния случай, за да се вмъкнеш крадешком в залата зад гърба му. Нека пирува дълго и безпаметно, пожелаваш си.

Върху част от стената на обширното обло помещение е наредено разнообразно въоръжение – всякакви мечове, тежки бойни брадви, алебарди, копия. Ти обаче се насочваш към желязната врата в дъното. Както се очаква, тя е заключена. Ако носиш ключ на верижка, веднага го използваш – **на 255.** Ако не, но имаш поне 4 точки за ОТВАРЯНЕ НА КЛЮЧАЛКИ, **мини на 262.** Ако не разполагаш с тези възможности, **иди на 231.**

249.

Не ти се ще да разговаряш с въоръжени туземци, без да имаш добра защита. Грабваш заредения арбалет и заемаш позиция зад шейната, за да я използваш като прикритие. В същото време единият вдига лъка си и го насочва към теб, а другият изтегля меча си.

– Пътник съм, търся санданите.

– Ние пък сме хорхоните, тези места са наши. Идвай с нас, ако не искаш да пострадаш!

Какво ще направиш? Ще се подчиниш – **на 100.** Или ще стреляш по двамата номади – **на 256.**

250.

Стрелваш с като змия към шията на пирата от лявата му страна. Сграбчваш го ловко с едната си ръка, а с другата насочваш кинжала към гърлото му. Мъжагата не реагира достатъчно бързо и въпреки голямата си сила, не успява да спре смъртоносната ти атака. Единственият звук, който успява да издаде, е слабо хриптене. Пускаш безжизненото му тяло на пода. **Премини на 245.**

251.

Копието попада в корема на чудовището, но ударът е слаб и му нанася само лека рана – *то губи 3 точки ЖИВОТ.* Разяреният звяр с лекота го изважда от прободената си плът и го счупва като клечка, докато се изправя.

Имаш време да хвърлиш второ копие по чудовището – **на 267**. Можеш да стреляш с лък – **на 259**, арбалет – **на 232**, ако имаш такъв. Би могъл и да грабнеш друго от пиратските оръжия, които са ти под ръка: алебарда – **на 252**, брадва – **на 301**. Ако искаш да изчакаш, **продължи на 227.**

252.

Хващаш с две ръце поставената наблизо алебарда, очаквайки атаката на врага. Със значителната си дължина – повече от един човешки ръст – тя изглежда добро средство за противодействие на грамадните ръчища на великана, които заедно с боздугана му дават обсег от около три метра. Чудовището вече е на крачка от теб и вдига високо грубото

си оръжие, за да го стовари отгоре ти и да те смаже като с гигантски чук. Как ще му попречиш? С изпреварващо мушкане в корема – **на 286.** С удар през ръката, докато замахва – **на 294.** Като го подкосиш, отмествайки се встрани – **на 302.**

253.

Черната магия, както би трябвало да знаеш, е непредвидима и опасна. Тъкмо сега изпитваш тази истина на свой гръб. Поради недостатъчните си способности в областта на чародейството, не успяваш да насочиш както трябва отключената поразяваща сила. Пронизва те остра болка в гърдите. В същото време туловището на звяра се сгърчва от още по-силна агония, което го кара да спре настъплението си за няколко секунди, колкото са ти нужни, за да се съвземеш.

Отбележи си, че губиш 4 точки ЖИВОТ, а врагът ти – 7.

Как ще го посрещнеш? С меча си – **на 227.** С лък – **на 259,** с арбалет – **на 232**, ако имаш.

254.

Пиратът свъсва гъсти вежди, различил смътните ти очертания. Докато изтегли меча си от ножницата, твоят вече се с устремил към незащитения му корем и го пробожда дълбоко. Предсмъртният му вик отеква силно в тъмнината. След по-малко от минута от двата края на главния коридор се стичат разярени разбойници. Обграден от многобройния враг, ти се сражаваш храбро, но намираш смъртта си.

255.

Ключалката щраква. Отваряш внимателно тежката врата, без да вдигаш излишен шум. В тясната килия с бледо сияние блещука едно-единствено огнено кълбо. В постеля на самия под в дъното на стаичката лежи златокоса девойка в царствени одежди от кадифе и коприна. Когато по-ярката светлина от залата огрява бялото ѝ лице, тя се разбужда стресната и скача на крака. Нежните ѝ черти мигом се променят в гневно изражение.

– Ваше Величество...

– Кой си ти? Новият надзирател? Не знаех, че гнусните разбойници приемат и хлапаци като теб. Не се доближавай, нищожество!

– Не, аз съм Хендрик, кандидат за ръката Ви.

– Виж го ти! Тогава може би ще предизвикаш главатаря на дуел? С тези безвкусни шеги сигурно си местният шут.

– Убих го. Дойдох от Менония, за да Ви спася, принцесо.

При тези думи Малорина млъква и едва сега яркозелените ѝ очи те поглеждат с доверие. Появата ти е била твърде голяма изненада за нея.

– Тогава, храбри поданико, да тръгваме, преди онова...

В този миг дочувате тежките стъпки на човекоподобния звяр, който се завръща на поста си. Щом ви зърва пред отворената врата на килията, великанът се устремява към вас с огромни крачки, размахвайки боздугана си. Смразяващият му кръвта рев прокънтява като гръм из залата.

Битката е неизбежна. Как ще я започнеш? Ще посрещнеш звяра с меча си – **на 227.** Ще грабнеш оръжие от близкия арсенал на пиратите: алебарда – **252**, тежка брадва – **301**, или късо копие – **275**. Ще стреляш по звяра с дисков арбалет – **232**, или с лък – **259**, ако имаш. Ще изречеш защитно заклинание (стига да владееш БЯЛА МАГИЯ) – **323.** Ще поразиш ужасната твар с прокоба (с помощта на ЧЕРНА МАГИЯ) – **на 270.**

256.

Колко точки имаш за умението СТРЕЛБА С ЛЪК?

2 или повече – **на 238.** 1 – **на 264.** Нито една – **на 260.**

257.

Приготвяш се за съдбоносната битката. Как ще я започнеш? Ще влезеш в залата, за да се изправиш с меч срещу звяра – **227.** Ще стреляш по него с арбалет – **232 -** или лък – **259**, ако имаш. Ще направиш защитна магия (ако имаш БЯЛА МАГИЯ) - **323.**

258.

Докато успееш да се скриеш в сенките на един от страничните коридори, пиратът изниква иззад ъгъла забързан и се взира в полумрака към теб, забелязал раздвижване.

– Хей, кой е там?

Трябва да се справиш с него възможно най-бързо. Нямаш време да го нападнеш в близък бой, защото всеки момент ще вдигне тревога.

Остава ти само да опиташ да го убиеш от разстояние. Ще метнеш кинжала си по разбойника – **на 233.** Ще стреляш по него с дисков арбалет (ако имаш такъв) – **на 226.**

259.

Колко точки имаш за СТРЕЛБА С ЛЪК? 5 или 6 – **на 281.** 3 или 4 – **на 276.** 1 или 2 – **на 269.** Нито една – **на 265.**

260.

Прицелваш се в хорхона с лъка, но той те изпреварва и стрелата му се забива в рамото ти. Явно не си преценил влиянието на вятъра – изстрелът ти е неточен, дискът прелита над главата на противника. Докато успееш да заредиш арбалета си за повторна стрелба, мечоносецът е вече до теб и те довършва с един удар. Вече няма кой да спаси принцеса Малорина.

261.

Ако имаш общо поне 7 точки за РЪКОПАШЕН БОЙ и БОЙ С КИНЖАЛ, **премини на 250.** Ако не, но имаш общо поне 7 за СИЛА и РЪКОПАШЕН БОЙ, **иди на 237.** Иначе **мини на 224.**

262.

Благодарение на опита си в работата с най-различни видове и размери ключалки, ти умееш да използваш всякакви подръчни предмети вместо шперц. В случая кинжалът би трябвало да ти свърши добра работа. Острието му е достатъчно тънко, за да се провре в ключалката, а от друга страна е здраво и удобно извито. С негова помощ успяваш да задействаш простия механизъм. **Мини на 255.**

263.

Да улучиш едрия си противник в полумрака се оказва непосилно начинание. Пропускаш целта, а пиратът надава вик за тревога. След десетина секунди от двата края на главния коридор приииждат главорези с мечове, брадви и алебарди. Скоро си притиснат, ударите валят от всички страни. Сражаваш се смело в последната битка на живота си и дори успяваш да убиеш двама от ледените пирати, но си обречен на гибел. Издъхваш с черната мисъл, че няма кой да спаси принцесата.

264.

Стреляш едновременно с лъконосеца. Бялата хорхонска стрела изсвистява на педя от рамото ти, докато дискът ти прерязва гърлото му. Другият хорхон се поколебава за миг и се втурва към теб с тежкия си меч. Нямаш време да презаредиш арбалета, трябва да посрещнеш връхлитащия враг. Номадският воин има 2 точки БОЙ С МЕЧ и 10 точки ЖИВОТ.

Ако го победиш, незабавно се качваш на шейната и тръгваш в първоначалната посока. След малко вятърът започва да се засилва, а по залез над ледената шир се развилнява буря. Носиш се нанякъде в мрака с крехката надежда да стигнеш до санданите, преди леденият вихър да те помете. **Мини на 116.**

265.

Мерникът ти е неточен – стрелата прелита на педя встрани от тялото на великана. Междувременно той напредва с две огромни крачки. Захвърляш лъка и изваждаш меча си, за да го посрещнеш в близък бой. **Мини на 227.**

266.

Хвърляш последен умолителен поглед към принцесата, но тя остава непреклонна в упорството си. Не казва нищо, само поклаща неодобрително глава и понечва да се вмъкне в тесния отвор, чийто край се губи в непрогледен мрак. Налага се да я спасяваш против волята ѝ – сграбчваш я и понасяш лекото ѝ тяло към прозореца. Втурваш се към заветната цел с девойката на ръце, въпреки протестите ѝ. Крясъците на пиратите се чуват все по-близо зад вас. Някак успяваш да отнесеш до дъното на коридора съпротивляващата се Малорина и я вдигаш до прозореца, издълбан в самата скала на хълма. Разбрала, че няма връщане назад, тя най-сетне приема пътя към свободата и ловко се спуска от другата страна.

Скачаш на перваза, за да я последваш, но за свой ужас виждаш как отнякъде са изникнали десетина разярени пирати. В мига, в който краката ти докосват земята, към теб полита стоманен диск. С отчаяно усилие се опитваш да избегнеш опасността, ала закъсняваш фатално – свистящото острие разсича гърдите ти. Рухваш смъртно ранен. Последното, което виждаш, е как принцеса Малорина се опитва да изтича между разбойниците, но те я обграждат...

267.

Едва успяваш да пратиш копието до звяра. Той го отбива встрани с учудваща ловкост, като го плясва с опакото на ноктестата си ръка. После ти се озъбва подигравателно, продължавайки настъплението си. **Мини на 227.**

268.

Владееш ли СТРЕЛБА С ЛЪК? Да – **на 274.** Не – **на 279.**

269.

Изстрелът ти поразява горната половина на левия му крак. Великанът надава яростен вик, но продължава още по-бързо към теб. Пускаш лъка, за да се сражаваш с меча си. *Отбележи, че звярът губи 2 точки ЖИВОТ* и **мини на 227.**

270.

Ядно процеждаш зловещите слова, които призовават невидими разрушителни сили да се стоварят върху врага ти. Мигновено се усеща витаеща невидима заплаха и призрачна тъмна вълна раздвижва въздуха наоколо. Действието на това заклинание обаче не е напълно в твоя власт и не можеш да си сигурен дали няма да навреди на теб самия.

Колко точки имаш за ЧЕРНА МАГИЯ? 6 – **мини на 236.** 4 или 5 – **на 243.** По-малко от 4 – **на 253.**

271.

Мятането е слабо и неумело, но дори и неопитен хвъргач като теб трудно би пропуснал огромното тяло на звяра. Копието улучва якия му хълбок, но оставя само повърхностна рана, преди великанът да го изтръгне с лекотата, с която човек би се справил с досаден трън. *Той губи 2 т. ЖИВОТ.* **Мини на 227.**

272.

Дискът лети към надутия търбух на чудовището. В последния миг то успява да се извърти, но все пак острието оставя дълбок кървав разрез в лявата страна на корема му. Звярът изревава от болка и ярост, но не спира настъплението си. *Отбележи, че губи 7 точки ЖИВОТ.* Изтегляш меча си, готов да посрещнеш нападението му. **Мини на 227.**

273.

Владееш ли СТРЕЛБА С ЛЪК? Да – **на 280.** Не – **на 285.**

274.

Стрелата се забива в косматите гърди на великана *и му отнема 6 точки ЖИВОТ.* Въпреки раната, той се надига и се насочва към теб с яростен рев, като отново размахва боздугана си. Можеш да стреляш отново - **на 269** - или да грабнеш някое от пиратските оръжия: алебарда - **на 252** - брадва - **на 301** - или копие - на **275.** Ако искаш да изчакаш, **продължи на 227.**

275.

С един скок стигаш до копието, което е подходящо за хвърляне. Прицелваш се и замахваш с всичка сила към приближаващата се грамада. Колко точки СИЛА имаш? 5 или 6 – **на 282.** 3 или 4 – **на 278.** 1 или 2 – **на 271.** Нито една – **на 267.**

276.

Върхът на стрелата потъва в дебелия корем на великана. *Той губи 6 точки ЖИВОТ*, надава яростен вик и ускорява настъплението си. Изправяш се срещу него с меча си - **на 227.**

277.

Изстрелваш диска и той порязва лявото бедро на приближаващия се звяр. *Това му причинява загуба на 3 точки ЖИВОТ*, но не спира бясното му настъпление. Веднага измъкваш меча от ножницата, за да го посрещнеш - **на 227.**

278.

Копието се забожда в надутия търбух на великана и го кара да изреве, но не спира хода му. Чудовището изважда и захвърля копието, докато се приближава разярено. *Отбележи, че си му отнел 5 точки ЖИВОТ* и **мини на 227.**

279.

Стрелата се забожда в рамото на чудовището *и му отнема 2 точки ЖИВОТ.* То изревава яростно, докато се изправя и тръгва към теб с вдигнат боздуган. Можеш да стреляш отново – **на 265.** Също така би могъл да грабнеш някое от пиратските оръжия: алебарда **- на 252** - брадва **- на 301** - или копие **- на 275.** Ако предпочиташ да изчакаш, **продължи на 227.**

280.

Натискаш спусъка. Дискът полита към надигащия се великан и разсича дясната страна на врата му – *той губи 9 точки ЖИВОТ.* Чудовището изревава бясно и се спуска към теб с удвоена скорост, въпреки бликналата кръв. Можеш да стреляш отново – **на 272.** Също така би могъл да грабнеш някое от пиратските оръжия: алебарда **- на 252** - брадва **- на 301** - или копие **- на 275.** Ако предпочиташ да изчакаш, **продължи на 227.**

281.

Прицелваш се и пускаш опънатата мощно тетива. Стрелата пронизва гърлото на великана, той се задавя в кръв и надава дрезгав крясък. *Отнемаш му 9 точки ЖИВОТ* и **минаваш на 227,** за да продължиш боя срещу настъпващия звяр с меча си.

282.

Макар да не си обучен в хвърляне на копие, мощният ти замах го запраща в гърдите на звяра. Върхът му се забива дълбоко в грубата плът. Той изревава едновременно от болка и ярост, но веднага измъква окървавеното оръжие от раната и го скършва като суха съчка, без да спира настъплението си. *Отбележи си, че великанът губи 8 т. живот.* **Мини на 227.**

283.

Замахваш с всичка сила към главата на падналия звяр. Сполучваш, но движението ти е неумело, а черепът на великана изключително корав, така че му нанасяш сравнително лека рана. *Той губи 7 точки ЖИВОТ.* После трябва бързо да отстъпиш назад, за да се предпазиш от неговата атака. **Мини на 227.**

284.

Сред купчина шлемове, щитове и нагръдници забелязваш дисков арбалет и два диска за него. Можеш да ги вземеш, ако все още нямаш такова оръжие. Ако си умел в областта на БЯЛАТА МАГИЯ, все още би могъл да изречеш защитно заклинание, което в продължение на няколко минути ще те предпазва от удари – **на 291.** Ако не си, **продължи на 298.**

285.

Дискът ти прорязва дясното рамо на надигащия се великан. Той изревава яростно, скача на крака и се втурва към теб с още по-големи крачки, вдигнал високо боздугана си. *Изстрелът ти му е отнел 3 точки ЖИВОТ.* Можеш да стреляш отново – **на 277.** Също така би могъл да грабнеш някое от пиратските оръжия: алебарда **- на 252** - брадва **- на 301** - или копие **- на 275.** Ако предпочиташ да изчакаш, **продължи на 227.**

286.

Обезумелият звяр вече спуска боздугана си застрашително, но ти си по-бърз и забиваш върха на алебардата в незащитения му търбух. Той оголва извитите си зъби и надава пронизителен вой, сепнат от острата болка. Принуден е да прекъсне атаката си и да се отдръпне назад, за да не се нанижe съвсем на оръжието ти. В същото време обаче посяга към горния край на алебардата, за да я изтръгне от разкървавената си плът. *Отбележи, че великанът губи 8 точки ЖИВОТ.* Как ще действаш?

Ще натиснеш, за да го прободеш още по-дълбоко – **на 296.** Бързо ще изтеглиш оръжието си и ще се отдръпнеш – **на 306.**

287.

Озоваваш се зад прага на отворената килия, а боздуганът профучава на метър пред теб. Сега можеш да контраатакуваш, като се опиташ или да прободеш тялото на звяра – **на 296**, или да подкосиш краката му – **на 302.**

288.

Точният ти изстрел изпраща диска право към гърдите на звяра. Той успява да се отмести встрани, но въпреки това свистящото острие оставя дълбока прорезна рана малко над мястото, където би трябвало да

е сърцето му. Тежката рана обаче не спира уверения ход на обезумелия звяр, чийто вой огласява залата. Грабваш меча си и смело посрещаш атаката му. *Звярът губи 12 т. ЖИВОТ – отбележи ги и* **иди на 227.**

289.

Нанасяш яростен, но не достатъчно добре насочен удар към главата на поваления исполин. Мечът ти среща извънредно здравия му череп, като му причинява доста болезнена, но не твърде тежка рана. Звярът успява да се изправи, докато ти се отдръпваш. *Изгубил е 10 точки ЖИВОТ.* **Мини на 227.**

290.

Излизате от залата и побягвате с всички сили към главния коридор. Слава Богу, засега не срещате пирати. Явно всички са навън на постовете си, откъдето наблюдават околностите за неканени гости. Притесненията ти, че принцесата може да е твърде уморена или слаба и това да попречи на бягството ви, бързо се изпаряват. Не само че нозете ѝ са пъргави колкото твоите – тя те изпреварва с няколко разкрача, докато уверено те повежда нанякъде през едно от тъмните странични коридорчета. Следваш я безмълвно. Разклонението завършва със стръмно стълбище, което се спуска надолу. Преминавате го на един дъх. Когато стъпалата свършват, на петнайсетина метра пред вас зее отворен прозорец, достатъчно нисък и голям, за да прескочите през него навън – към свободата!

Вместо да продължи натам обаче, Малорина рязко спира в тясна тъмна ниша зад близкия ъгъл. Там има кръгъл отвор в стената, голям точно колкото да се провреш. Май принцесата има наум тъкмо това, колкото и налудничаво да ти се струва.

– Пътят ни е насам. Непременно трябва да минем оттук, ако искаме да се отървем от пиратите! – прекъсва мълчанието тя, докато погледите ви се срещат. Яркозелените ѝ очи проблясват с мрачна решителност. Изглежда твърдо уверена в думите си, дори фанатично убедена, сякаш тя знае по-добре от всеки друг как е правилно да се постъпи.

– Умолявам Ви, принцесо, нека да се измъкнем от това дяволско място, докато още можем!

Тя обаче остава непреклонна и те подканва с властен жест.

– Идваш ли? Ако те е страх, върви, аз ще се справя сама!

Размисляш трескаво, разкъсван от съмнения. Дали можеш да се довериш на разсъдъка на едно неопитно момиче, пък било то и кралска дъщеря? Ами ако преживяното в плен е помрачило съзнанието ѝ? За изключителен злодей като пиратския капитан сигурно е било лесна и забавна игра да сломи духа на една крехка девойка и със силата на отчаянието да я докара до лудост. Изведнъж някъде отгоре се чуват гневни крясъци и забързани стъпки – пиратите вече са по петите ви! Няма време за повече колебания, трябва веднага да направиш избора си.

Ще послушаш ли самонадеяната Малорина? Ако това е твоето решение, тръгваш с нея в безумното ѝ дело – **на 215.**

Далеч по-логично е да се довериш на собствения си здрав разум и да поведеш принцесата към отворения прозорец, дори ако се наложи да я завлечеш насила – **на 308.**

291.

Мълвиш тихо думите на заклинанието, като събираш в него цялата си бяла магическа енергия. Дано решението ти да я употребиш сега да излезе правилно, защото докато си я възвърнеш напълно, ще минат часове. Начаса усещаш как около тялото ти се образува невидимо защитно поле. Чудната му мощ ще те предпазва от наранявания в продължение на няколко минути. Доколко е ефективна защита обаче зависи от умението ти. В предстоящата битка всяка успешна атака на врага ще ти отнема по-малко жизнени точки, отколкото е посочено в текста или в таблицата. *Удвои оценката си за БЯЛА МАГИЯ – с полученото число ще намаляваш всяка своя загуба на точки ЖИВОТ.* **Премини на 298.**

292.

Успя ли да отвориш вратата на килията? Да – **287**. Не – **313**.

293.

Прицелваш се и дърпаш спусъка. Кръглото острие излита със свистене към исполина и разсича дясната страна на главата му, като отнася облещеното му око. Звярът надава страшен вой, сякаш е смъртно ранен, но безумната ярост му дава сила да продължи настъплението

си. Изтегляш меча си от ножницата, за да довършиш гнусната твар. *Отбележи, че звярът е загубил 15 точки ЖИВОТ и едното си око.* **Премини на 227.**

294.

Имаш ли поне 3 точки СИЛА? Да – **на 318**. Не – **на 296.**

295.

С мощен замах разсичаш врата на чудовището и от дълбоката рана руква черна кръв, но той е твърде дебел и корав, за да обезглавиш врага с един удар. Веднага след това бързаш да се отдалечиш, за да си готов за неговото нападение. *Отбележи си, че звярът губи 12 точки ЖИВОТ.* **Премини на 227.**

296.

Яките пръсти на чудовището се сключват около пръта и го изтласкват с неудържима мощ, без да успееш да му причиниш ново нараняване. Захвърлен няколко метра назад без оръжието си, падаш с трясък на каменния под Междувременно великанът пречупва като тръстика алебардата под тежестта на огромното си стъпало. *Губиш 7 точки ЖИВОТ.* Ако все още имаш поне 7 жизнени точки, ставаш с усилие и веднага трябва да се справяш с ново нападение, този път с помощта на меча си – **на 227.** Ако нямаш толкова, отворил ли си килията? Да – **310**. Не – **320**.

297.

Колкото и да си пъргав, при такава посока на удара, а и с нелеко оръжие в ръце, няма как да се измъкнеш по избрания начин. Засиленият боздуган те засича насред скока и те запокитва на пода зашеметен – *губиш 12 точки ЖИВОТ.* В това състояние само чудо може да те спаси от унищожителната ярост на чудовището. Ако вече си успял да отвориш вратата на килията, **премини на 310.** В противен случай **отиди на 320.**

298.

Докато разглеждаш разнообразното въоръжение, в коридора вече се чуват тежките стъпки на великана, който се завръща на поста си неочаквано скоро. Приготвяш се за съдбоносната битка. Как ще се сражаваш в самото ѝ начало? Ще метнеш по звяра късо копие – **на 275.** Ще стреляш с лък – **на 259**, или арбалет – **на 232**, ако имаш. Ще се биеш с меч – **227**, алебарда – **на 252**, или брадва – **на 301**. Или ще го поразиш с прокоба (ако владееш ЧЕРНА МАГИЯ) – **на 270.**

299.

Връхлиташ без страх и влагаш цялата си мощ в сечащ удар към шията на чудовището. Острието ти се врязва дълбоко в грубата му жилеста плът и би обезглавило всяко друго живо същество, но не и тази ужасна твар. В рева на люто ранения великан се смесват дива ярост и страшна агония. *Той губи цели 15 точки ЖИВОТ.* Благоразумно се отдръпваш, за да имаш време да се опазиш от предстоящата му бясна атака – **на 227.**

300.

Туловището на великана се сгромолясва върху желязната врата на килията и я откъртва от пантите ѝ заедно с част от стената. Изтичваш през облака от прах, който се е вдигнал, за да се увериш, че принцесата е вътре и не е пострадала. В дъното на сумрачната стаичка се е свила златокоса девойка в царствени одежди от кадифе и коприна. Когато ярката светлина от залата огрява нежното ѝ бледо лице, тя тревожно се надига и се взира в теб. В погледа ѝ тъмнее страшно отчаяние.

– Ваше Величество...

– Кой си ти?

– Аз съм Хендрик, кандидат за ръката Ви. Дойдох от Менония, за да Ви спася, принцесо.

При тези думи Малорина млъква и едва сега яркозелените ѝ очи те поглеждат с надежда.

– Отлично, храбри момко! Да се махаме от това ужасно място! **Мини на 290.**

301.

Стисваш здраво с двете си ръце тежката бойна брадва и изчакваш приближаването на засиления си противник. След миг побеснелият исполин вече се намира само на крачка от теб и замахва надолу и леко

встрани, към дясната половина на тялото ти. Как ще противодействаш на този коварен и мощен удар?

Ще отскочиш надалеч – **на 317**. Ще пресрещнеш боздугана му с острието на брадвата – **на 312.** Бързо ще се отместиш встрани и ще удариш крака на звяра – **на 307**.

302.

Отдръпваш се встрани и забиваш острието в дясното стъпало на чудовището, а после левият му крак се спъва в дългия прът. Оставаш без алебардата, но за сметка на това виждаш как звярът рухва по очи на пода и *губи 5 т. ЖИВОТ.* Бързо изтегляш меча си, за да продължиш боя с него, но как? Ще се отдръпнеш на безопасно разстояние от врага – **на 227.** Или ще го нападнеш, докато се опитва да се надигне – **на 223.**

303.

Острието на брадвата се забива в якия врат на чудовището и оставя в него дълбока кървяща рана – *то губи 12 точки ЖИВОТ.* Сега можеш да замахнеш към ръката му **- на 314 -** или да се оттеглиш на безопасно разстояние - **на 317**.

304.

Хвърляш се смело напред и извиваш чудодейния меч в смъртоносна дъга. Острието преминава с невероятна лекота през коравия жилест врат на поваления звяр. Сам се смайваш от нечовешката сила на удара си, когато главата на могъщия враг се търкулва на пода. Победа!

Успя ли да отвориш вратата на килията? Да – **290**. Не – **300.**

305.

Острата секира разцепва надве грубото дървено оръжие на врага. Звярът опулва объорканите си мътни очи за миг-два, преди да посегне към теб с косматите си ноктести ръчища. *Отбележи, че е останал без оръжие.* Какво ще предприемеш? Сечащ удар през ръцете на звяра – **на 314.** Временно отстъпление – **на 317.**

306.

Бързо издърпваш алебардата и се оттегляш на безопасно разстояние пред вратата на килията, преди да си попаднал в ръцете на великана. Той връхлита отново, като този път се опитва да те помете с широк замах на нивото на гърдите ти. Как ще се защитиш? Ще залегнеш – **на 316.** Ще отскочиш назад – **на 29.** Ще скочиш встрани – **на 297.**

307.

Тежкият боздуган изсвистява край теб, а острието на брадвата ти прорязва дълбоко глезена на чудовището. Крясъкът му отеква в кръглата зала, докато се свлича окървавено на пода. *Отбележи си, че врагът е изгубил 6 точки ЖИВОТ.* Спускаш се към него, за да опиташ да го обезглавиш – **на 319**. Предпочиташ да разсечеш ръката, с която държи оръжието – **на 314.** Смяташ, че е най-разумно да се отдръпнеш и да изчакаш – **на 317.**

308.

Имаш ли поне 3 точки ИСТОРИЯ? Да – **241.** Не – **266.**

309.

Последната ти атака поразява звяра болезнено и го поваля на пода. Докато той се надига, ти се хвърляш непоколебимо към него и с един убийствен замах отсичаш грозната му глава.

Успя ли да отвориш вратата на килията? Да – **290**. Не – **300.**

310.

За момент губиш съзнание, а когато идваш на себе си, лежиш безпомощен на каменния под. Поглеждаш нагоре и виждаш как великанът вдига широкото си като щит стъпало, за да те смаже до смърт. Ала тъкмо в този миг в сърцето му се забива копие и смаяният звяр пада по гръб бездиханен. Събираш сили и скачаш на крака, срещайки решителния поглед на принцеса Малорина, която току-що е спасила живота ти.

Мини на 290.

311.

Забиваш върха на алебардата в покритите му с гъста козина гърди. Великанът оголва кривите си зъби, докато вие от болка и яд. След секунди обаче отново е готов за бой и посяга към оръжието ти, за да

го изтръгне от разкървавената си плът. *Отбележи, че губи 10 точки ЖИВОТ.* Какво ще направиш сега? Ще побързаш да се отдръпнеш назад с оръжието си – **на 306.** Ще изтеглиш острието си, а после ще подкосиш звяра – **на 302.** Ще се опиташ да му нанесеш нов пронизващ удар – **на 296.**

312.

Имаш ли поне 5 точки СИЛА? Да – **на 305**. Не – **на 321**.

313.

При опита си да избегнеш удара блъсваш гърба си в желязната врата на килията и се свличаш на пода, докато боздуганът профучава над теб. Оръжието ти е паднало наблизо. *Губиш 3 т. ЖИВОТ.* Бързо се съвземаш, но в това положение нямаш много възможности. Би могъл да опиташ да подкосиш звяра с алебардата си - **на 302** - или да скочиш на крака и да се биеш с меча си **- на 227.**

314.

Секирата ти отсича дясната ръка на великана. Безумният му крясък разтърсва залата. *Отбележи си, че той губи 9 точки ЖИВОТ и едната си ръка.* **Премини на 317.**

315.

При една от атаките на врага умело отбягваш спускащия се боздуган и незабавно нанасяш жесток ответен удар, който отсича десницата му от китката. Звярът се бори със зъби и нокти до последен дъх, ала ти си несломим. При един отчаян опит на чудовището да те захапе, ти забиваш меча си право в сърцето му. То рухва безжизнено със страшен трясък. Победата е твоя!

Успя ли да отвориш вратата на килията? Да – **290**. Не – **300.**

316.

Снишаваш се и боздуганът профучава със страхотна сила едва на педя от главата ти. А сега? Ще подкосиш краката на чудовището – **на 302.** Ще се опиташ да го пронижеш – **на 296.**

317.

Великанът е започнал битката с 40 точки ЖИВОТ. От тях извади всички точки, които си му отнел досега (ако има такива). Ако жизнените му точки вече са спаднали до 0 или по-малко, **прехвърли се на 309.** Иначе изходът от схватката ще се реши сега, с помощта на таблицата. Първо трябва определиш нивото на атака. Приема се, че оръжията ви са равностойни. Умението на звяра първоначално е 6. Ако обаче е загубил едната си ръка, извади 3 от тази оценка. Ако е без оръжие, извади други 2 точки. Твоето умение за бой с брадва е равно на точките ти СИЛА.

Ако оцелееш и убиеш великана, **продължи на 309.** Ако в някакъв момент твоят ЖИВОТ спадне до 6 или по-малко (но все още е над 0) и си отворил вратата на килията, **иди на 310.**

318.

Стрелваш върха на оръжието си към грубата ръка на атакуващия исполин. Необичайният ти ход го изненадва и острието ти пробожда широката му длан. Звярът се сепва и изпуска тежкия боздуган. *Отбележи, че губи 2 точки ЖИВОТ и си ранил дланта му.* Сега, докато е объркан и без оръжието си, грамадният ти противник е доста по-уязвим. Трябва да използваш временното си предимство. Замахваш към гърдите на звяра – **на 311** – или към краката му – **на 302**.

319.

Имаш ли поне 4 точки СИЛА? Да – **на 309.** Не – **на 303.**

320.

Изпадаш в несвяст за миг-два, а когато се опомняш, лежиш без сили на каменния под. Вдигаш очи и виждаш как исполинът се навежда към теб, за да забие в гърдите ти острия железен шип на боздугана си. Няма кой да спре смъртоносния му удар. Загиваш храбро, но оставяш съдбата на цели народи в жестоките ръце на ледените пирати.

321.

Боздуганът се спуска отгоре ти като гигантски чук. С брадвата едва успяваш да го посрещнеш и смазващата му сила те захвърля на пода обезоръжен. *Губиш 9 точки ЖИВОТ.* Ако все още имаш поне 7 точки

живот, **мини на 227**. Ако нямаш, успя ли да отвориш килията? Да – **на 310**. Не – **на 320**.

322.

Рязко се отдръпваш от открехнатата врата и се свиваш в сенките до съседната стена. Изтръпваш, когато вратите се отварят с трясък и някак си през тях с ръмжене се провира огромният звяр, който и прегърбен отрива горния праг. За нещастие чудовището е усетило присъствието ти и се обръща към теб, замахвайки с боздугана към главата ти. С отчаян скок успяваш да избегнеш убийствено силния удар, но загубваш равновесие и блъсваш рамото си в близкото крило на вратата – *губиш 1 т. ЖИВОТ.* Все пак бързо стъпваш на крака и изтичваш в залата, където широкото пространство ти дава повече възможности за маневриране. Великанът те последва със заплашителен рев. С кое от оръжията, които имаш, ще го посрещнеш? Меч – **на 227.** Лък – **на 259**. Арбалет – **на 232.**

323.

Прошепваш думите на заклинанието, като влагаш в него цялата си магическа енергия – ще трябва да минат часове, преди да можеш отново да я използваш пълноценно. Веднага усещаш как около тялото ти се образува незримо защитно поле. Вълшебната му сила ще те предпазва срещу физически наранявания в продължение на няколко минути. Степента на защита обаче се определя от твоите магически способности. Всеки понесен в тази схватка удар ще ти отнема по-малко жизнени точки, отколкото се посочва в съответния епизод или в таблицата за битки. *Удвоената ти оценка за БЯЛА МАГИЯ показва с колко можеш да намаляваш всяка загуба на твои точки ЖИВОТ. Отбележи си това предимство.* Едва изрекъл вълшебните думи, трябва да посрещнеш настъпващото чудовище. Как? С меч – **227.** С лък – **259**. С арбалет – **232.**

324.

Не знаеш накъде трябва да поемеш, за да намериш принцесата, но осъзнаваш, че ще бъде най-раумно бързо да се отдалечиш от стаята на капитана, преди някой от хората му да се е върнал, за да докладва или да получи нови заповеди. Не ти се струва безопасно да се движиш направо по главния коридор, където ще е доста по-лесно да бъдеш забелязан, отколкото в тъмните разклонения. Затова незабавно завиваш зад най-близкия ъгъл, където цари мрак. Нещо се мержелее пред теб и за миг ти хрумва, че може да си се натъкнал на някой от разбойниците. Но благодарение на извънредно острото си зрение успяваш да различиш очертанията на висок скрин.

В този момент дочуваш приближаващи стъпки и се скриваш зад скрина. Оттам съзираш силует на здравеняк, но той не може да те забележи в мрака. Оставяш го да продължи нататък с гръб към теб, докато ти се насочваш в противоположната посока, откъдето идва той, но през плетеница от странични коридорчета, в които се ориентираш чудесно. Съвсем скоро достигаш до по-светъл и широк участък. Там виждаш обкована врата с две крила, едното от които е полуотворено навътре. Зачудваш се на големината ѝ – над три метра височина и близо толкова ширина. Какво ли би могло да се крие зад нея? Мислите ти са прекъснати от тропота на бавни тежки стъпки зад огромната врата. Толкова тежки, че разтърсват каменния под на цитаделата. Прокрадваш се на пръсти до прага, за да надзърнеш предпазливо. **Премини на 234.**

325.

Внезапно подът под краката ви се раздвижва. Един правоъгълен елемент от него започва да се издига плавно, но бързо нагоре, а в тавана се открива отвор със същата форма, през който се вижда нощното небе. Скоро платформата ви издига с няколко десетки метра – до повърхността на острова. Излезли сте на стотина метра от брега, а тайният дворец е останал далеч зад вас. Напред под призрачната лунна светлина се мяркат няколко големи шейни. Затичвате се към тях с натежали от умора нозе.

В този момент оглушителен тътен ви кара да обърнете поглед назад. Кулата се тресе като брулено от буря младо дръвче, а от основите ѝ се издига гъст черен дим. След нов ужасяващ грохот парчето суша, на което се намирате, се разклаща от мощен заметръс. Около хълма тичат десетки паникьосани пирати, обхванати от буйните пламъци, които са избухнали внезапно, като че ли от земните недра. Дори масивният градеж на кулата не издържа под напора на тази невиждана стихия и за минута се превръща в купчина обгорели камъни. Обречени на гибел са не само разбойниците, но и техните демонични съюзници – странни виолетови мълнии опустошават прозирните им безплътни тела, които се гърчат над развалините. Накрая върхът на хълма се пръсва със страшен грохот – сега на мястото на пиратския дворец зее димящ кратер, от който хвърчат нажежени скални късове.

От Ледените пирати ще остане само пепел и споменът на

признателните поколения, че ти, Хендрик, си ги сразил.

В същото време двамата с Малорина достигате невредими до шейните и се качвате на една от тях. Тя се понася леко в нощта по гладката ледена равнина, за да ви отведе у дома, където ви очакват всенародни празненства. Благодарите горещо на Провидението за изумителното си спасение. Най-дълбока признателност заслужават онези древни люде, чиито чудни изобретения ви помогнаха тази нощ. Именно чрез надживелите вековете останки от техния забравен звезден кораб от легендите успяхте да унищожите грабителите в собственото им леговище. Явно корабът не е бил изгубен във водите на океана, а в снеговете на тайнствения остров, където все още работещите му двигатели са създали с годините райското кътче насред заледения океан, привлякло Ледените пирати. В крайна сметка, както често става, това което е давало сила на злодеите, накрая ги погубва.

Пътуването из снежната пустош сега е необичайно приятно. Дори жестокият иначе вятър полъхва меко и освежаващо. Но най-голяма заслуга за това има очарователната ти и остроумна спътница.

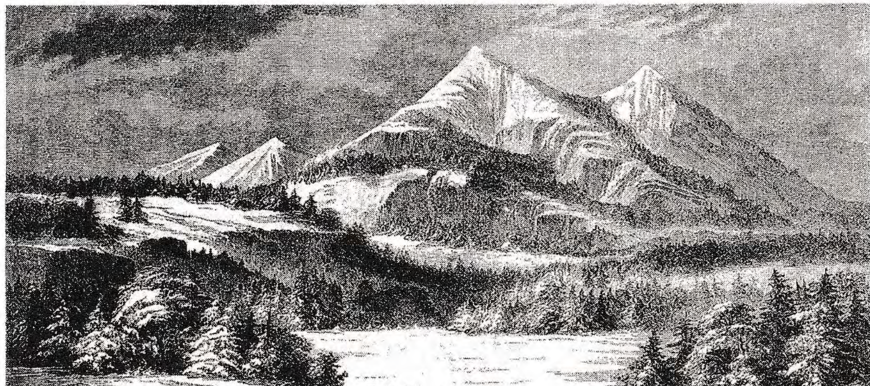
– Ех, Хендрик, питам се колко ли от другите кандидати за ръката ми са оцелели след нападението над двореца?

– Нима Ваше Величество допуска, че може да намери по-достоен жених от мен? – отвръщаш ти, привидно засегнат.

– Не. Но се боя, че за тях е по-добре да са загинали в онази ужасна нощ, отколкото да се изправят срещу теб!

След толкова премеждия най-сетне можете да се разсмеете от сърце. А бъдещето, както става в края на хубавите приказки, непременно ще ви донесе изобилие от радост.

КРАЙ



КУЛТОВИТЕ НЕИЗДАДЕНИ КНИГИ НА КЛАСИЧЕСКИТЕ АВТОРИ

ВЪРДЖ: Една от по-дългите излезли серии книги-игри навремето беше **„Водопадът на дъгата"** – но дори тя не можа да излезе цялата, защото четвъртата книга **„Дъгата срещу ада"** се раздели на две. Какъв е шансът последният, пети Водопад да види бял свят? Неголям, но за сметка на това вече имаме друга приказна книга-игра на Върдж, чакаща издаване, която не му отстъпва по нищо в графите весел стил и шантава фантазия. Така че, като усреднен резултат, да кажем **70%**.

КОЛИН: Оригиналното сай-фай фентъзи **„Ледените пирати"**, обещаващо интересна игра с много различни класове герои, беше обявено още през 1992г., на гърба на „В лабиринта на времето". Излезе чак '97г., а на неговия гръб пък беше обявена следващата му част, **„Ледената цитадела"** – което прави тези две заглавия най-чаканите в жанра. Какъв е шансът Цитаделата да бъде завършена и отпечатана след толкова години? Предвид че я държите в ръцете си, да речем, че е близък до **100%**.

БЛОНД (и УЕЙН): Едно от най-познатите заглавия в жанра си остава **„Патрул за ада"**: първото, за което се сеща човек, ако стане въпрос за хумористични или пародийни книги-игри, както и за иконични злодеи с лош правопис. Продължението й беше обявявано много пъти през 90-те, веднъж като „Автопилот", друг път като „Тамагочи", но в крайна сметка се появи едва наскоро в тлъсто омнибус томче заедно с пренаписаната първа книга, под заглавието **„Патрул за ада: 2 в 1"**. Шанс за издаване: **100%**.

ДЖОРДЖ: Имаше едни свежи индиански книжки в „Астрала": **„Духът на прерията"** и **„Войната на Понтиак"**. Трябваше да има и още, например „Война на боговете" - за един индиански шаман, оставил следа в историята. Шансът тя да бъде написана и издадена сега клони към нула, но пък Джордж като нищо може да ни зарадва с интерактивен уестърн – така че да кажем едни усреднени **50%**.

УЕЙН (и БЛОНД): Едва ли има по-добър начин да завършим този списък, отколкото с **Валенсианските Хроники** – поредицата и героят оставили може би най-запомняща се следа в жанра. Създадени през '94г. с **„Олтарът на тъгата"**, последвана от още четири заглавия, Хрониките така и не бяха завършени през 90-те. За сметка на това, още следващата издадена от нас книга-игра ще възроди поредицата по невероятен и неочакван начин с „Отец Валенс и Числото на Звяра". Шанс за издаване: **99%**.

ПЪТУВАЩИЯТ ЦИРК
Ейдриън Уейн и Робърт Блонд

1.

За пръв път видях бъдещия си учител преди осем години, в една най-обикновена вечер, когато пътуващият цирк на баща ми беше спрял на стан в околностите на Исфахан, за да изнесе поредното си представление. Животът ми тогава беше като сбъдната мечта за всяко малко момче, което жадува за приключения - пътувах с най-прочутия странстващ цирк по Пътя на коприната, всяка вечер спях под открито небе и на различно място, а всеки ден носеше нови преживявания и уроци.

А циркът на баща ми наистина беше прочут надлъж и нашир. Татко беше велик пехливанин, който демонстрираше неимоверната си сила, като огъваше железни прътове на арената и побеждаваше всички желаещи да се борят с него с голи ръце. С него пътуваха още двайсетина циркови артисти, мъже и жени, майстори в различни изкуства, които водеха със себе си и семействата си. И аз - момче на единадесет години, което посрещаше всеки ден с широко отворени очи.

Още съвсем малък бях открил, че виждам в хората по някакъв начин, който не можех да обясня с думи - все едно да се опиташ да разкажеш как изглеждат цветовете на човек, който се е родил сляп. Тази способност укрепваше, докато растях, но минаха дълги години, преди да я овладея дотолкова, че да стане от полза за цирка. Татко и чичо Шанкар ми бяха помогнали да си измисля няколко номера, в които демонстрирах четенето на мисли, но истинската ми работа започваше след самите представления, когато при мен идваха хора за съвет и утеха. Някои от тях дори не гледаха представлението, а пристигаха специално, за да си поговорим. Още когато влизаха в шатрата, вече знаех какво ги мъчи. А дори едно малко момче без никакъв опит в живота може да даде мъдър съвет, когато е надарено със способността да поглежда право в сърцето на чуждите неволи.

Беше пролетна вечер и времето беше топло, така че циркът не бе опънал шатрата си - арената представляваше просто кръг от запалени факли, закрепени на върха на дълги прътове. В кръга грееше ярка светлина и се случваха невероятни чудеса; отвъд него цареше кадифен полумрак, в който блестяха очите на хората от публиката и се носеха изумени възклицания.

Читателю, сега ти предстои да станеш свидетел на изпълнението на три от следните легенди на цирка, сам можеш да избереш кои:

Укротителя на кобрите, стария Шанкар - **на 23.**

Индийския пехливанин Ашхад - **на 33.**

Монголския звяр Цолмонбаяр, майстор на камите - **на 63.**

Братята-акробати Вон от Китай - **на 43.**

Повелителя на огъня, мистика Заратустра - **на 73.**

Ако вече си проследил три от петте възможни изпълнения или смяташ, че така или иначе си видял достатъчно, **иди на 13.**

2.

Към този момент вече се бях окопитил малко и бях започнал да различавам по-ясно какво става наоколо. Онези от цирковите артисти, които бяха преживели яростната първа атака, също си бяха спомнили за уменията си и се сражаваха с пълна сила, така че разбойниците бяха принудени да спрат да убиват и да се съсредоточат върху собственото си оцеляване. И все пак, нещо не беше наред. За пясъчни пирати тези хора бяха твърде страшни. Освен че явно добре владееха оръжията си, сякаш им липсваше всякакъв инстинкт за самосъхранение - а какво можеш да направиш срещу човек, който няма нищо против да изгуби живота си, за да те отнесе в гроба?

Така или иначе, тогава не бях пипвал меч и бях беззащитно малко момче, така че не ми оставаше нищо друго, освен да не се отделям от Лей Ли, за да я предпазя с тялото си, ако се наложи, и да се надявам татко и останалите да се справят с нападателите.

Мини на 62.

3.

Както повечето големи кервани, и нашият странстващ цирк често ставаше обект на нападенията на крайпътните разбойници. Когато пътувахме в разгара на търговския сезон, понякога на баща ми и останалите се случваше да отбиват по няколко атаки на месец. Но никога не се беше случвало подобно нещо. Нападателите този път бяха поне три дузини, може би дори четири или пет, които не спряха дори

за миг, за да ни заплашат или да поставят условията си, а безмълвно започнаха да убиват наред. Телата и лицата им бяха плътно омотани в парцали с песъчлив цвят и парчета кожа, така че приличаха на демони от пустинята - именно затова никой не ги беше забелязал, заровени в пясъка, преди да стане твърде късно.

И все пак, циркът на татко не беше съвсем беззащитен. След първите няколко мига, когато разбойниците се носеха по кървавата вълна на изненадата, най-добрите сред нас се окопитиха и започнаха да отвръщат на ударите.

Действията на кои от следните воини от пътуващия цирк искаш да ръководиш, читателю? Можеш да избереш само трима от четиримата (братята Вон се броят за един) - тези, с които смяташ, че можеш да имаш по-голям успех. След като си приключил с битката, водейки действията на трима поредни циркови воини, ще можеш да видиш и как се е справил сам последният – **на 44.** С кого ще започнеш?

Змиеукротителя Шанкар **- на 12.**

Ножохвъргача Цолмонбаяр **- на 22.**

Братята-акробати Вон **- на 34.**

Огнемистика Заратустра **- на 42.**

4.

Баща ми, който вървеше пред камилата с тежки, равномерни и неуморни крачки, макар че при всяка от тях затъваше до глезените в пясъка, премести огромния си чук на другото си рамо, обърна се и присви очи срещу вятъра.

- Ха - измърмори. - Твоят човек пак идва, Самир.

Лей Ли ме прегърна по-силно през кръста. Потупах я по ръката, за да я успокоя, и се обърнах да погледна през рамо. Непознатият препускаше след кервана на красив черен жребец, а неизменната му шамия устояваше на поривите на вятъра, като продължаваше да крие лицето му в сянка. Когато се изравни с последните от кервана, той забави хода на коня и вежливо ги поздрави. После отново го пришпори, за да стигне до нас.

- Добра среща - каза баща ми с тон, от който изобщо не можеше да се разбере какво мисли.

Странникът отвърна на поздрава, после се обърна и с уважение поздрави и нас двамата с Лей Ли.

- Пътувам във вашата посока - обясни в отговор на неизречения ни въпрос. - Тази сутрин реших, че може би е по-удачно да продължа с вашия керван, отколкото да препускам сам по пътищата. Ако нямате нищо против, разбира се.

Баща ми го изгледа продължително, после сви рамене и понамести тежкия си чук:

- Колкото повече, толкова по-весело. Но керванът се движи по-бавно от този жребец, човече.

- Не бързам за никъде - увери го той. - Така ще мога още веднъж да си поговоря с момчето.

Лей Ли измърмори нещо, което дори аз не чух.

- Разбира се - добави бързо непознатият, - няма да се опитвам да променя решението ти. Уважавам избора, който направи. Нека просто си поговорим. Ще се опитам да ти разкажа всичко, което знам за умението ти, може да ти бъде от полза.

Мини на 30.

5.

Реших, че най-добре ще е вместо да се разсейвам със съмнителни действия, да заложа точно на това, в което бях най-добър – даже изключителен.

*Печелиш две точки, читателю (помни общия им брой, ако после спечелиш и други) и **продължаваш на 15.***

6.

Как ще използва Цолмонбаяр бича си?

Ще насочва ударите му към ръцете, дланите и оръжията на разбойниците, за да ги обезоръжава – **на 52.**

Към лицата и очите им, за да ги ослепява – **на 54.**

Или към глезените им, за да ги препъва и поваля – **на 56.**

7.

Странникът проследи действията ми с лека усмивка, но останах с чувството, че ме преценява и че не е особено доволен от това, което вижда, така че в крайна сметка оставих кесията на мястото ѝ.

Бях ли познал предмета на арената? Да – **на 77.** Не – **на 67.**

8.

Освен на ножовете, Цолмонбаяр беше майстор и на дългия кожен бич. Тълпата отново притихна от напрежение, когато монголецът се обърна към Лей Ли и се опита да ѝ намигне окуражаващо, но дори това просто действие не му се удаде и той стисна едновременно и двете си очи. После Цолмонбаяр замахна и тънкият черен бич се стрелна толкова бързо, че никой не го видя. Чу се само оглушителен плясък и един от ножовете, забити в дъската на милиметри от ръката на Лей Ли, просто изчезна. Цолмонбаяр се прокашля, за да привлече вниманието към себе си. Тълпата ахна. Ножът се беше озовал в ръката му! Той успя да го прибере в пояса си, без да се самонамушка, после отново замахна и върхът на бича откъсна следващия нож от дъската. ***Върни се на 1*** *за нов избор.*

9.

Запиши си една точка и **мини на 59.**

10.

Макар че едва ли някой враг щеше дори да си помисли да приближи Шанкар, след като разбере за смъртоносните му питомци, старият индиец съвсем не беше беззащитен и сам по себе си. Въпреки че вярата му го възпрепятстваше в носенето и употребата на смъртоносни метални оръжия, той можеше да разчита на вярното си *мару*: два заострени рога от антилопа, свързани така, че да образуват оръжие с два върха, сочещи в противоположни посоки, което прикрива ръката, която го държи. Наричаха го и „факирски рога”.

Освен това много от суеверните зрители подозираха, че укротителят просто „приспива” змиите с погледа си и така ги подчинява на волята си. По тази причина избягваха да го гледат в очите и Шанкар трудно намираше доброволци, когато демонстрираше номера си с приспиване на човек от публиката.

Върни се на 1 *за нов избор.*

11.

Братята Вон се сражаваха доблестно, като прилагаха в битката всичките си акробатични умения и бойното изкуство на Далечния изток, но нямаха шанс срещу безмилостните ръждиви остриета на пясъчните хора. *Запиши си, че Вон са отстранили 6 нападатели и се* ***върни на 3*** *за нов избор.*

12.

Шанкар разполага с три оръжия, които може да използва в битката: кобрите си, факирските рога *мару* и умението си да хипнотизира. Той може да се съсредоточи върху едно или две от тях, за да ги използва успешно. Кои:

Хипноза – **на 71.**
Мару – **на 16.**
Кобри – **на 66.**
Кобри и мару – **на 36.**
Хипноза и кобри – **на 52.**
Хипноза и мару – **на 56.**

13.

Време беше и за моя номер.

Когато излязох в оранжевата светлина на догарящите факли, тълпата отново притихна. Този път нямаше да станат свидетели на невероятните възможности на човешкото тяло, а на демонстрация на непознатите способности на ума. След като се обърнах с гръб към публиката и баща ми, Ашхад Индийския пехливанин, завърза очите ми с тъмна кърпа, чух гръмовния му глас зад гърба си:

- Вие сте свидетели, че Самир, това малко момче, вече е със завързани очи и не вижда как поставям в центъра на арената това отворено ковчеже!

Настъпи тишина, нарушена само от няколко възклицания, защото татко все пак не се беше сдържал и беше завъртял тежкото метално ковчеже на върха на показалеца си, преди да го остави на земята.

- Нека сега един от вас - продължи баща ми, - да излезе на арената и да постави в ковчежето един предмет по свой избор!

Тълпата неуверено се разшумя.

- Който и да е от вас! - насърчи ги татко. - Какъвто и да е предмет!

Съсредоточих се. В кадифения мрак под затворените ми клепачи бавно изплуваха неясни синьо-бели петна: силуетите на хората от публиката, чиито емоции можех да усещам – и дори да виждам. Едно от тях се отдели от останалите и се плъзна напред.

- Заповядай, добри човече! - каза татко.

Дали трябваше да се опитам да използвам всичките си сетива, и най-вече слуха, за да се опитам да доловя някаква подсказка за човека и предмета, който носеше – и който аз трябваше да позная, без да гледам – **на 25.**

Или беше по-добре да се съсредоточа изцяло върху „шестото си

чувство", което можеше да ми помогне на надникна направо в душите на хората – **на 5.**

14.

В продължение на минута останах като хипнотизиран от ритъма на бързата езда, жегата и жълтите пясъци, които се стрелкаха покрай нас. После сякаш изведнъж се събудих, раздвижих се на седлото и се опитах да скоча от коня.

Непознатият ме стисна по-здраво със силната си ръка:

- Чакай. Все още сме твърде близо.

- Лей Ли! - изхлипах аз. - Татко! Какво ще стане с тях?

- Не - каза той тихо, но твърдо.

Почувствах как тялото ми отново се отпуска като парцал върху галопиращия кон. Ако не беше ръката на непознатия, щях да се свлека на пясъците.

- Избиха всички - продължи той. - Жени, деца... Ако не се бях върнал за теб, ти също щеше да си мъртъв.

Стиснах очи, после бързо ги отворих. Нямаше къде да избягам. Зад клепачите ми продължаваха да се стрелкат огненочервените сенки на нападателите, които бях видял с умението си да гледам в душите на хората. Пред очите ми не спираха да се въртят сцени на ужасно насилие, в които разбойниците с бели дрехи и омотани върху тях парцали съсичат всички хора, близки на сърцето ми.

- Но защо? - успях да попитам след няколко мига.

- Убиха ви, само защото сте чужденци - отвърна сурово странникът. - Те са новата напаст на империята. Дори султанът, Аллах да го пази от тях, не може да се справи с гнусната им секта. Наричат ги... хашишини.

Той замълча; аз също. Продължих да повтарям непознатата дума наум. От всяка сричка сякаш капеше отрова. Бях сигурен, че никога няма да ги забравя. Бях на единайсет години, но се заклех пред себе си да посветя живота си на това хашишините да изчезнат от лицето на този свят. **Мини на 81.**

15.

Настъпи тишина. Чух стъпки, които се доближаваха до средата на арената зад гърба ми. Тъй като временно бях лишен от зрението си, останалите ми сетива се напрягаха да го компенсират - включително и непознатото допълнително сетиво, което ми позволяваше да гледам в умовете на хората.

- Постави го в ковчежето! - нареди баща ми.

Дали трябваше да се опитам да уловя и общия фон на мислите на публиката – **на 45 -** или беше по-добре вместо това да се съсредоточа изцяло върху човека с предмета – **на 35.**

16.

Запиши си, че воинът е отстранил само един нападател, преди да бъде победен, и се **върни на 3** за нов избор.

17.

Странникът изчака колкото беше учтиво, сетне протегна леко ръка, сякаш за да си прибере кесията, и с усмивка се поинтересува:

- Защо не взе парите? Те са за теб. Не смяташ, че си достоен за тях ли? Или не смяташ, че аз съм достоен за теб?

Какво ще отговоря?

„Напротив, достопочтенни, за мен ще бъде чест да приема Вашия дар!" – **на 37.**

„Исках първо да разбера дали ще мога да ти помогна, господине" – **на 47.**

„Не мога да ги взема, защото няма да искате от мен това, което искат другите" – **на 57.**

18.

Лей Ли беззвучно хлипаше зад гърба ми, а малките ѝ ръце ме стискаха през гърдите като железни клещи. Беше стиснала очи, за да не вижда как най-близкитейхора умират по най-ужасни начини навсякъде около нея, но аз не можех да го направя. Много добре знаех, че дори да затворя очи, ще продължа да виждам с допълнителното си зрение как червените сенки яростно отнемат живота на другарите ми. Нещо повече - ако ги гледах по този начин, щях да виждам болката и страха им много по-ясно. Затова не помръдвах от гърба на камилата, не се откъсвах от Лей Ли и се молех да се случи чудо и татко и останалите да успеят да обърнат развоя на битката. Бяхме претърпели ужасни загуби, но и разбойниците бяха намалели наполовина. Все още имахме



шансове да се спасим, макар вече да беше станало безпощадно ясно, че нападателите ни никога няма да се обърнат в бягство и трябва да бъдат избити до крак, за да се откажат.

Но тогава се случи и най-страшното. Нападателите на кервана отслабиха за миг силата на атаката си, колкото да се прегрупират, преди да се хвърлят в решителната фаза. След последната вълна битката щеше да свърши - или с окончателното унищожение на кервана, или със смъртта на всеки един от разбойниците. И в този странен миг на относително затишие, когато остриетата замлъкнаха за миг и оцелелите се спогледаха над окървавените трупове на другарите и враговете си, разбойниците спряха поглед на татко.

С вътрешното си зрение видях как умовете им за миг припламнаха в огнечервено, преди да се хвърлят към него с оглушителни викове. И разбрах какво ще стане, още преди да го видя с обикновените си очи.

Мини на 80.

19.

Мини на 59.

20.

Номерът на "Индийския пехливанин" продължаваше с подробно и красноречиво предизвикателство към най-силните мъже в публиката да се сборят с огромния Ашхад с голи ръце. Всичко, което трябваше да направят, беше да го съборят по гръб на арената и да го задържат в това положение в продължение на три удара на сърцето (при това с обединени усилия, а не един по един), а в замяна можеха да получат щедра награда - цял вол или дори известна сума пари в брой. Въпреки това в онази вечер в околностите на Исфахан никой не пожела да се изправи срещу него. ***Върни се на 1*** *за нов избор.*

21.

Отбележи си, че Ашхад е успял да отстрани 3 нападатели и **продължи на 18.**

22.

Цолмонбаяр разполага с три оръжия, които може да използва в битката: метателните ками, бича си и извита широка сабя. Той може да се съсредоточи върху едно или две от тях, за да ги използва успешно. Кои:

Бич – **на 71.**	Сабя и ками – **на 32.**
Ками – **на 64.**	Бич и сабя – **на 6.**
Сабя – **на 56.**	Ками и бич – **на 51.**

23.

Старият и сбръчкан Шанкар бе известен като "Укротителя на индийските кобри". Неговият номер беше прочут надлъж и нашир в империята, защото за разлика от останалите майстори на това изкуство, Шанкар се отнасяше с подозрение към музиката и не можеше да изсвири на флейта дори два верни тона един след друг, ако ще от това да зависи животът му. Вместо това, той просто говореше на змиите си - навеждаше се към тях, точно когато се бяха изправили, бяха разпънали качулките си и танцуваха жестокия си танц, който предшества мълниеносната атака,

и им прошепваше по нещо на някакъв странен съскащ език.

Разбира се, чичо Шанкар твърдеше пред публиката, че е научил езика на кобрите в най-дълбоките джунгли на Суматра, където е прекарал осем години в харема на Кралицата на Кобрите, когато е бил по-млад, буен и привлекателен. По-запознатите предполагаха, че просто си е измислил няколко думи, които змиите му са се научили да разпознават. Така или иначе, кобрите на чичо Шанкар правеха номера, които никой досега не беше виждал да се изпълняват от змии - послушни като кученца, те се виеха в пленителни фигури, описваха с телата си живи картини и дори (когато изнасяше представление в някой град, известен с религиозното си усърдие) изписваха с тях името на Пророка.

Ако искаш да научиш и друго от уменията на укротителя Шанкар, **прехвърли се на 10.**

В противен случай **се върни на 1** за нов избор.

24.

Запиши си, че воинът е отстранил 6 нападатели, преди да бъде победен, и се **върни на 3** за нов избор.

25.

Всичките усилия, които положих, за да подочуя нещо, не можаха да ми помогнат особено. Все пак никой от публиката не беше толкова глупав, че да провали целия номер, като изрече нещо необмислено. **Продължи на 15.**

26.

На следващия ден вече бяхме далеч от Исфахан. Слънцето немилостиво палеше гърбовете на камилите, които се полюшваха между дюните и ерозиралите скали като малки кораби, плаващи в пустинята. Под краката им се вдигаше ситен прах с цвят на охра, носеше се около лицата ни и ни караше да присвиваме очи. Дървените колела на тежките товарни каруци оставяха дълбоки следи в пясъка, навяван от неспирния вятър. Странстващият цирк на татко продължаваше по своя път.

А аз, разбира се, продължавах с него. Не можех да приема предложението на тайнствения непознат. Бях твърде привързан към татко и цирка, за да напусна завинаги този начин на живот, който толкова обичах, и да го заменя с нещо съвсем различно, за което не знаех нищо. Успокоявах се с мисълта, че все още съм малко момче и по-късно ще имам много други възможности да променя живота си, ако поискам, но ако трябваше да бъда напълно честен със себе си, ако бях приложил умението си да чета в душите на хората към собствената си душа, навярно щях да открия, че щях да бъда най-щастлив, ако пътувах с цирка до последния си ден на тази земя.

А тук оставаше и Лей Ли. Както обикновено, двамата пътувахме заедно на една камила, удобно настанени между вързопите с багаж и топлата ѝ суха гърбица с козина, груба като четина. Малкото тяло на деветгодишното момиче, което беше най-добрата ми приятелка, беше плътно притиснато към моето и макар че не казваше нищо, аз усещах с цялото си същество, че е щастлива от решението ми да остана с нея.

Аз също бях щастлив. С всяка полюшваща се крачка на камилата, която ме отдалечаваше от Исфахан и срещата с непознатия, чувството за неудовлетвореност и въпросът “Ами ако трябваше да замина с него?” губеха от силата си и ме оставяха все по-уверен, че съм направил правилния избор.

А после откъм гърба ми - посоката, в която бяхме оставили мястото на последния си стан и решителния разговор с непознатия - се чу цвилене и бързия тропот на конски копита.

Мини на 4.

27.

Изчервих се, взех парите и му ги подадох обратно:

- Съжалявам, господине. Не мога да ти помогна.

Непознатият се усмихна под шамията си:

- Да, но аз мога.

- Как така? - обърках се. **Мини на 77.**

28.

Отбележи си, че Ашхад е успял да отстрани 5 нападатели и **продължи на 18.**

29.

Човекът сигурно тъгуваше за болната си дъщеричка и се беше вдигнал на път с последните си пари, за да търси чудодейно спасение. За нещастие нямаше как да му помогна пряко, дори и да дойдеше в

шатрата ми за съвет след представлението, но поне щях да мога да му вдъхна надежда и да го отклоня от неверните пътища.

- Кукла - казах високо и ясно. - Парцалена кукла.

Свалих превръзката от очите си и хората ахнаха и се разшумяха. Баща ми без усилие ги надвика:

- Нека у вас не остане никакво съмнение! Нека всеки един човек тук си тръгне тази вечер с твърдото убеждение, че е станал свидетел на нещо невиждано и нечувано! Нека... нека да го направим още веднъж!

Въздъхнах и пак поставих превръзката си. **Мини на 69.**

30.

Любопитството ми надделя. Бях в самото начало на един път, за който не знаех дори накъде води. Досещах се, че способността да виждам вътре в хората може да се използва и за други неща, освен да познавам какво ги мъчи или какво са сложили в някакво ковчеже, но дори не можех да си представя докъде се простират възможностите й. А този човек очевидно знаеше нещо по въпроса.

Така че отново поехме напред по пътя на кервана и той заразказва. Рядко го прекъсвах с въпроси, защото и сам подозирах за повечето неща, за които говореше. Въпреки това се учудвах от дълбочината на познанията му. За външен наблюдател наистина беше твърде информиран. Бях почти сигурен, че познава лично някой друг като мен, а това само по себе си беше интригуваща мисъл.

- Четецът на хора, когото традицията нарича "кари", всъщност не вижда в душата - обясняваше странникът. - Душата е бойното поле на Аллах и Шейтана, така че само те могат да гледат в нея. Това, което вижда кари, е умът на човека - но не само хладния свят на разсъжденията, а и цветния калейдоскоп на чувствата. Нали разбираш за какво ти говоря?

Кимнах:

- Понякога виждам хората в различни цветове, ако ги измъчва много силна тъга или са особено щастливи. Но най-често виждам в тях само синьо-бели сенки, които ми показват присъствието им.

- Всяко чувство, всяка мисъл има своя нюанс - продължи непознатият. - Ако се научиш да ги разпознаваш с голяма точност, наистина се превръщаш в четец на хора, защото гледаш в тях като в отворена книга. Така можеш да откриеш мислите и импулсите им, дори преди самите те да ги осъзнаят. Можеш да четеш както любовта, така и омразата. Можеш да предвиждаш опасността, преди да се е появила - защото умовете на хората, които жадуват за насилие, се оцветяват в кървавочервено. Случвало ли ти се е да виждаш този цвят?

Кръвта сякаш замръзна в жилите ми. Ръцете ми се раздвижиха по своя воля и дръпнаха юздите на камилата. Животното спря и изпръхтя. Преглътнах тежко и усетих как пясъкът драска по гърлото ми. Когато се обърнах към странника, очите ми бяха широко отворени от страх.

- Да - отвърнах. - В момента. **Мини на 40.**

31.

Огнегълтачът Заратустра, който държеше две запалени факли и успешно отблъскваше разбойниците с добре премерени струи огън, които изригваше от устата си, падна убит от меча на най-близкия от тях. Когато видя, че няма да може да намери пролука в огнената стена, разбойникът просто стисна меча си по-здраво, изкрещя и се втурна право през нея, в лапите на смъртта. Тялото му се овъгли за миг, покрито със специалната смес на огнегълтача, но не и преди да достигне до Заратустра и да го повали с тежестта си. Докато успее да се измъкне изпод трупа, огнегълтачът вече беше пронизан на няколко места от другарите на разбойника-самоубиец. *Запиши си, че е отстранил 3 нападатели и се **върни на 3** за нов избор.*

32.

Запиши си, че воинът е отстранил 4 нападатели, преди да бъде победен, и се **върни на 3** за нов избор.

33.

Ашхад беше изнесъл на импровизираната арена една масивна люлка от същото желязно дърво, от което беше изработен и легендарният му чук. След като подготви публиката с няколко подбрани самохвалства, които произнесе важно с най-дебелия си глас, той се зае да нареди от едната страна на люлката три огромни железни топки с халки, които позволяваха да се уловят и вдигнат във въздуха. Разбира се, повечето хора дори не можеха да ги отлепят от земята, защото всяка от тежестите се равняваше на теглото на възрастен мъж.

После пехливанинът бавно и напето заобиколи дървената люлка

(напрежението нарастваше с всяка изминала секунда), напрегна мишци и най-сетне вдигна високо над главата си огромния чук от желязно дърво. Миг тишина... после чукът изсвистя във въздуха и с оглушителен тътен се стовари върху празната половина от люлката. Трите железни топки в миг изхвърчаха право нагоре, като се въртяха в светлината на факлите.

Хората от първите редове на публиката неволно се свиха малко назад, за да не пострадат. Ашхад се засмя басово, метна чука си встрани и с една крачка застана точно под падащите железни топки. После присви очи, за да се съсредоточи, стисна зъби и с три бързи, ловки и невероятно силни движения улови топките една по една във въздуха и ги нареди в правилна редица в краката си. Тълпата избухна във възторжени викове.

Ако искаш да видиш и друго от уменията на Пехливанина Ашхад, **продължи на 20.**

В противен случай **се върни на 1** за нов избор.

34.

Каква бойна тактика ще изберат четиримата братя Вон?

Ще се наредят в кръг, за да пазят взаимно гърбовете си, и така ще посрещат пълчищата нападатели – **на 46.**

Ще се разделят, за да увлекат враговете в отделни схватки, разчитайки на подвижността си и мощните си ритници – **на 11.**

Като горното, но ще използват и пленените оръжия на вече повалените си врагове, за да не се бият с голи ръце – **на 72.**

35.

Така наистина нямаше опасност да се разсея фатално или да бъда объркан от твърде много странични мисли и емоции – но пък се лишавах от много възможности. След като всички в публиката виждаха предмета, защо трябваше да се ограничавам до ума на само един от тях? **Продължи на 55.**

36.

Ако Шанкар използва кобрите си в близък бой, **иди на 32.**

Ако също така и ги хвърля по нападателите, **мини на 64.**

37.

Протегнах алчни пръсти, за да изпреваря странника и да докопам кесията му, преди да си я е прибрал. Той не се опита да ме спре, а вместо това се изправи с едно леко движение, поклати безмълвно глава, обърна ми гръб и напусна шатрата ми.

*Това е неуспешен край на приключението, читателю, тъй като младият Самир не успява да намери своя учител и да тръгне по пътя на Четеца. Можеш да опиташ отново, **на 1.***

38.

Баща ми беше епицентърът на цялата битка. Огромният чук от желязно дърво, с който излизаше на арената, за да демонстрира на смаяната публика чутовната си сила, се беше превърнал в ужасяващо оръжие. Един-единствен удар с него беше достатъчен да убие разбойник, ако попаднеше в главата му, или да счупи едновременно и двата му крака. Чукът имаше дълга дръжка, която позволяваше на татко да държи противниците си на безопасно разстояние, а ако все пак някой от тях успееше да влезе близо до него, той го спираше със свободната си ръка - с коварна индийска хватка, с която го удушаваше за няколко мига или го хвърляше по гръб на земята, където да го довърши с чука си. От началото на битката около него се бяха натрупали поне половин дузина убити или осакатени разбойници и останалите изведнъж осъзнаха, че ако успеят да се справят с предводителя на кервана, нещата ще се обърнат в тяхна полза. *Отбележи си, че Ашхад е отстранил 7 нападатели и **мини на 18.***

39.

Запиши си две точки и **мини на 59.**

40.

Дали сетивата ми не ме лъжеха? От една страна ми се струваше че с вътрешното си зрение виждам десетки червени силуети пред нас, което можеше да означава само умела засада на врагове. От друга страна, очите ми не виждаха нищо повече от ослепителното жълто на пясъците! Възможно ли беше да се заблуждавам – и то точно сега?

Ще предупредя всички за възможната засада – **на 50.**

Ще изчакам, за да не се изложа пред хората от кервана – и най-вече пред непознатия с познанията за четците – **на 60.**

41.

Избърсах очите си с опакото на дланта и се приготвих да стана, за да продължа към него. Бях забравил за всичко останало - дори за Лей Ли. Единственото ми желание беше да достигна до него навреме, преди животът да го е напуснал. Бях забравил дори защо се намирах проснат по очи на земята.

Когато се обърнах по гръб, за да се изправя, извиках от ужас. Разбойникът, който ме беше препънал, се надвесваше над мен, вдигнал кривия си меч високо над главата с две ръце. Очите му блестяха фанатично в процепите на мръсния парцал, с който беше омотал главата си. Тук-там по главата и тялото му парчетата плат и кожа се бяха развили или бяха разсечени от оръжията на цирковите артисти, така че се виждаше какво носи под тях - чисто бели дрехи, които изглеждаха неуместно и дори някак зловещо под разбойническите парцали.

Отново чух протяжния рев на баща ми, който ми заповядваше да бягам, но дори да исках, вече беше късно да го послушам. От собствената ми преждевременна смърт ме делеше едно-единствено замахване.

И разбойникът замахна.

Някъде далеч чух писъка на Лей Ли, който заглъхна внезапно и ужасяващо.

И в същия миг от гърдите на разбойника изскочи окървавеният връх на копие, като се показа почти на цяла педя навън. Той застина и от устата му бликна кръв, а отслабналата му ръка изпусна меча.

- Стой на земята - нареди ми спокойно непознатият мъж с шамията, който беше последвал цирковия керван още от Исфахан, след като бях отказал да замина с него. **Мини на 48.**

42.

Заратустра разполага с три оръжия, които може да използва в битката: издишваните струи огън, боздугана си и китайските експлодиращи фойерверки. Той може да се съсредоточи върху едно или две от тях, за да ги използва успешно. Кои:

Боздуган – **на 52.**	Боздуган и огън – **на 32.**
Огнени струи – **на 31.**	Огън и фойерверки – **на 16.**
Фойерверки – **на 71.**	Фойерверки и боздуган – **на 54.**

43.

Четиримата братя Вон, майстори на ръкопашния бой, бяха винаги задружни и весели и можеха да оживят и най-злонамерената и скептична тълпа с безумните си премятания, салта и равновесни фигури, които образуваха, крепейки се един върху друг. В трупата ни нямаше клоун, точно защото те успяваха с лекота и да разсмиват хората.

Разбира се, точно в онази вечер край Исфахан публиката така или иначе беше във възторг, така че изпълнението им беше дори по-продължително и успешно от обикновено.

***Върни се на 1** за нов избор.*

44.

Сметни общият брой врагове, които са успели да отстранят ръководените от теб трима (от четиримата) циркови артисти. Към сбора добави и резултата на четвъртия: 4 за Чичо Шанкар, 5 за Цолмонбаяр, 3 за Заратустра или 4 за братята Вон. Не забравяй да добавиш към общия сбор и евентуалните нападатели, които сте успели да премахнете още при началната им атака. Сега остава само да ръководиш действията на най-силния от воините на кервана – неговия водач – след което общият брой на отстранените врагове ще покаже изхода от тази битка. **Мини на 2.**

45.

В някои хора се виждаше по-лесно от други, но доброволецът тази вечер не беше от тях. Беше оставил предмета твърде бързо, за да видя ясен образ в неговия собствен ум. Вместо това се напрегнах, за да уловя общия фон на тълпата около арената. Всички тези хора бяха видели предмета, оставен в ковчежето. Всеки един от тях си мислеше за него. Беше все едно да се опитам да чуя някаква дума, която всички постоянно си мърморят под нос. Не се получи веднага... но просто нямаше как да не стане. *Печелиш три точки, читателю (помни общия им брой, ако си спечелил и други) и **продължаваш на 55.***

46.

Това решение не запази живота на акробатите за дълго, защото пясъчните хора, които изглежда нямаха страх от смъртта, а само жажда

за кръв, просто ги прегазиха с численото си преимущество и ръждивите си остриета. *Запиши си, че Вон са отстранили 3 нападатели и се* ***върни на 3*** *за нов избор.*

47.

Бях ли познал предмета на арената? Да – **на 77.** Не – **на 67.**

48.

Надали щях да успея да се изправя и да побегна, дори да ми беше наредил обратното. Чувствах цялото си тяло като изпълнено с олово. Тромаво се обърнах встрани и се свих като бебе върху прашната земя, сред локвите кръв и умиращите разбойници и циркови артисти, за да заемам възможно най-малко място.

Именно от това положение проследих с нарастващо изумление как непознатият мъж енергично освободи копието си от убития разбойник с един-единствен точен шут в гърба му, приведе се и развъртя оръжието си. Биеше се като демон. Вече бях станал свидетел на бойното умение на керванджиите, които прилагаха цирковите си способности в битката, но не можеха да се мерят с отчаяната решимост на разбойниците да ги избият до крак, дори това да им струва собствения им живот. Но странникът притежаваше най-доброто и от двете страни - към което беше добавено и още нещо, нещо толкова голямо и решаващо, че ударите му бяха неизбежни като времето и смъртта.

Копието му никога не удряше напразно - всеки път, когато замахваше, острието изсвистяваше и се забиваше точно там, където ще нанесе най-смъртоносна рана. Бях сигурен, че ако лицата на разбойниците не бяха омотани със сиви парцали, по тях щеше да се чете пълно изумление. Странникът никога не беше там, където атакуваха те. Самият той винаги атакуваше точно там, където бяха противниците му - дори самите те все още да не знаеха, че ще се озоват на това място.

Той беше сам, а от тях бяха останали около една дузина. Но въпреки това схватката им приличаше на играта между котка и мишка, малко преди последната да се превърне във вечеря.

Непознатият спря за миг, подпря се на окървавеното си копие и обърна скритото си лице към мен. Усетих как силата изведнъж се връща в крайниците ми и успях да се изправя на крака. Мъжът кимна удовлетворено, протегна ръка и без никакво усилие се издърпа на гърба на черния си кон, който препускаше към него направо през умиращите разбойници и мачкаше телата им с копитата си. Останалите живи тичаха след него, като се опитваха да го съсекат, но не успяваха. Непознатият странник замахна за последен път с копието, като го остави забито до средата в гърлото на най-близкия разбойник, препусна в галоп покрай мен и преди да разбера какво става, вече ме беше дръпнал на седлото пред себе си с желязната си ръка. Последваха няколко мига на хаос и викове... после изведнъж изхвърчахме от кървавото меле и оставихме кервана зад гърба си, като препуснахме през притихналите, жарки дюни по-далеч от пътя. **Мини на 14.**

49.

Мини на 59.

50.

Къде ли се криеха враговете ни, злобните червени сенки на чиито смъртоносни намерения виждах току пред нас?

Ако реша, че са налягали по пясъка, прикрити от очите ни от коварен мираж, **отивам на 74.** Ако сметна, че са се *заровили* в самия пясък, **продължавам на 70.** Ако заподозра, че може вече да са сред нас, преоблечени и неусетно смесили се с хората от кервана от Исфахан насам, **минавам на 60.**

51.

Как ще използва Цолмонбаяр бича си?

Ще насочва ударите му към ръцете, дланите и оръжията на разбойниците, за да ги обезоръжава – **на 24.**

Към глезените им, за да ги препъва и поваля – **на 32.**

Или към лицата и очите им, за да ги ослепява – **на 61.**

52.

Запиши си, че воинът е отстранил 2 нападатели, преди да бъде победен, и се **върни на 3** за нов избор.

53.

Тълпата ахна ужасено, когато мъничкото момиче с тънки бели крачета излезе на арената и се поклони, а после чинно застана пред

масивната дъска, носеща следи от безброй забити ножове, и спокойно погледна залитащия монголец право в очите. Цолмонбаяр се прокашля и се опита да завърти глава насам-натам, за да се съсредоточи, но от движението му се зави свят и той едва не падна по гръб на арената. Все пак успя да запази равновесие... и преди някой да разбере какво става, в светлината на арената проблесна острие и първият нож с пукот се заби в дъската на милиметри от лявото рамо на Лей Ли.

Хората затаиха дъх, сякаш се бояха, че някое случайно прокашляне може да наруши концентрацията на хвърляча на ножове с фатални последствия. В действителност Цолмонбаяр беше толкова пиян, че почти не осъзнаваше къде се намира и нямаше начин да се разсее, дори ако сред публиката се втурнеше цяло стадо побеснели бикове. Номерът му продължи по обичайния начин - той продължи да хвърля ножове около Лей Ли, като се отдалечаваше все повече и ги забиваше все по-близо до нея, после се обърна с гръб, за да забие последните два ножа от двете страни на лицето й. Накрая ножохвъргачът неуверено се поклони, всички въздъхнаха с нескрито облекчение и се приготвиха да ръкопляскат... но той съвсем не беше свършил.

Ако искаш да видиш и друго от уменията на ножохвъргача Цолмонбаяр, **отиди на 8.** Иначе **се върни на 1** за нов избор.

54.

Запиши си, че воинът е отстранил 3 нападатели, преди да бъде победен, и се **върни на 3** за нов избор.

55.

Кратка пауза, после стъпките се отдалечиха. Миришеше на дим. В горещото ми лице полъхваше хладен вечерен вятър. Чувах откъслечни думи, които разменяха помежду си хората най-отпред, но вече вниманието ми беше насочено изцяло към човека, донесъл предмета.

Дали трябваше да се потопя в общия му емоционален фон и да потърся подсказване за отговора там – **на 75** - или беше по-добре да се съсредоточа изцяло върху формата, същността и названието на предмета в ума му – **на 65.**

56.

Запиши си, че воинът е отстранил само един нападател, преди да бъде победен, и се **върни на 3** за нов избор.

57.

Странникът изглеждаше впечатлен.

- Изненадващо прозорливо от твоя страна, млади момко. Все пак ще ми дадеш ли възможност да изложа предложението си? Или вече знаеш всичко, което ще ти кажа, както и отговора, който ще ми дадеш? - той се засмя леко, а аз отвърнах на усмивката му. **Мини на 77.**

58.

Отбележи си, че Ашхад е успял да отстрани 4 нападатели и **продължи на 18.**

59.

Сега е моментът да събереш броя на всички получени точки по време на това изпитание, читателю (стига да имаш такива). Ако са шест или повече, Самир усеща в последния момент истинската същност на предмета – **мини на 29.**

Ако са по-малко, номерът му тази вечер се проваля (за първи път в сценичната му кариера), защото не успява да познае какъв е предметът от първия си опит – **продължи на 69.**

60.

Когато първите нападатели изригнаха от пясъка изпод краката на камилите, животните полудяха от ужас. Ревът им се разнесе над дюните с такава сила, сякаш не бяха кротки товарни добичета, а лъвове. През първите няколко мига никой не виждаше какво точно става - после започнахме да различаваме нови и нови непознати фигури, които изведнъж изхвърчаваха право нагоре от пясъка и около тях започваха да свистят остриета, а нашите хора от цирка падаха наоколо, облени в кръв и вече мъртви, още преди да се стоварят на земята.

Мини на 3.

61.

Запиши си, че воинът е отстранил 7 нападатели, преди да бъде победен, и се **върни на 3** за нов избор.

62.

Пехливанина Ашхад разполага с три оръжия и умения, които може да използва в битката: бойния си чук, тежките си гири и умението си

временно да стяга мускулите на тялото си така, че то да става почти неуязвимо (Желязно тяло). Той може да се съсредоточи върху едно или две от тях, за да ги използва успешно. (Ако използва само Желязно тяло, това означава, че се сражава с голи ръце и с уменията си в схватките.) Кои точно:

Гири – **на 21.**	Чук и Желязно тяло– **на 78.**
Желязно тяло – **на 28.**	Гири и чук – **на 68.**
Чук – **на 38.**	Желязно тяло и гири – **на 58.**

63.

"Монголския ножохвъргач" Цолмонбаяр беше прочут в еднаква степен както с умението си да хвърля ножове, така и с ужасния си характер, зашеметяващото си пиянство и изумителната си нечистоплътност. По време на представление той винаги беше толкова пиян, че едва се държеше на краката си, постоянно се препъваше в разни неща, оставени на арената, и се покланяше с гръб към публиката, защото не беше разбрал накъде се намира. Освен това около него винаги се носеше почти видим облак зловоние, защото продължаваше да живее по хигиенните традиции на степта и предпочиташе да маже тялото и косата си с различни съмнителни масла и балсами, вместо да се къпе. Коронният му номер беше да забива ножове в опасна близост до някой доброволец от публиката, който заставаше неподвижно пред една голяма масивна дъска, но отдавна не беше успявал да убеди непознат да застане на това място.

Всъщност единствената жива душа, която все още беше съгласна да участва в номера на Цолмонбаяр, беше едно момиченце на име Лей Ли.

Ако искаш да видиш този номер, **премини на 53.**

В противен случай **се върни на 1** за нов избор.

64.

Запиши си, че воинът е отстранил 5 нападатели, преди да бъде победен, и се **върни на 3** за нов избор.

65.

При все всичките ми усилия, успях само да определя, че е нещо малко, леко и с неправилна форма. **Продължи на 79.**

66.



Бърз като змия, чичо Шанкар се стрелна към камилата, на гърба на която пътуваха двете големи плетени кошници с кобрите му, отвори ги и без колебание промуши и двете си ръце в тях. Когато ги извади, около тях до лактите му се бяха увили няколко черни, лъскави змии и съскаха заплашително. Шанкар се обърна към пясъчните разбойници, присви очи и изръмжа. Няколко от тях го забелязаха, вдигнаха кривите си мечове и ножове, покрити с петна от ръжда, и се хвърлиха срещу него - безстрашна, но безсмислена постъпка.

Ако Шанкар използва кобрите си в близък бой, **иди на 54.**

Ако също така и ги хвърля по нападателите, **мини на 76.**

67.

Странникът се изправи с едно леко движение, поклати безмълвно глава, обърна ми гръб и напусна шатрата ми. *Това е неуспешен край на приключението, читателю, тъй като младият Самир не успява да намери своя учител и да тръгне по пътя на Четеца. Можеш да опиташ отново,* ***на 1.***

68.

Отбележи си, че Ашхад е успял да отстрани 2 нападатели и **продължи на 18.**

69.

Краят на моя номер в представлението беше по-скоро начало на истинската ми работа в пътуващия цирк. Много от хората бяха дошли, защото носеха в умовете си някаква мъчителна тегоба, и доказателството за уменията ми на арената ги насърчаваше да стигнат докрай и да я донесат при мен. Виждах и чувах ужасни неща, които късаха сърцето ми - но истинската ми награда беше да видя как някой нещастен човек си тръгва от шатрата ми с простичък и очевиден за мен, но безценен за него съвет и поглед, озарен от облекчение.

Но непознатият мъж, който дойде пръв при мен тази вечер, не беше нещастен. Беше висок и строен и остана с шамията си, която се спускаше над очите и криеше лицето му, така че от него се виждаше само късата поддържана брада и тънките, властни устни. По-странното обаче беше друго - съзнанието му беше напълно невидимо.

Странното ми умение ми позволяваше да погледна в различна степен в умовете на различните хора. Някои се виждаха като на длан - толкова ясно, че знаех точно какво си мислят във всеки момент и дали са пропуснали вечерната молитва на предишния ден. Други ми показваха по-скоро неясни сенки, подсказващи само общата им нагласа и непосредствените им намерения.

Но този човек все едно просто го нямаше. Виждах го пред себе си с двете си очи, докато удобно се разполагаше на килима в шатрата с нозе, подвити под тялото, но умът му сякаш не беше влязъл заедно с него.

Без да каже дума, той извади от пояса си една малка, но учудващо издута кесия и вежливо я побутна към мен.

Прибирам я с учтив поклон – **на 7.**

Изчаквам, с риск да го обидя – **на 17.**

Признавам, че не мога да му помогна – **на 27.**

70.

Виковете ми накараха опитните воини на цирка веднага да хванат оръжията си и да насочат вниманието си към пясъчната повърхност около нас. Оказа се, че нападателите наистина се криеха точно там, така че когато първите от тях изригнаха изпод пясъка сред краката на камилите ни, нашите вече ги сечаха и пронизваха, дори още преди да са изскочили от скривалищата си. *Запиши си, че сте отстранили шестима от нападателите още при началната им атака и* ***продължи на 3.***

71.

Уви, по този начин воинът не успява да отстрани дори един нападател, преди да бъде победен. **Върни се на 3** за нов избор.

72.

Братята Вон бяха майстори на ръкопашния бой, така че да се опитват да използват чужди оръжия във вихъра на битката по-скоро можеше да им попречи, отколкото да им помогне. *Запиши си, че Вон са отстранили 4 нападатели, преди да бъдат победени, и се* ***върни на 3*** *за нов избор.*

73.

Сценичното име на персийския огнегълтач бе Заратустра, а артистичната легенда за него гласеше, че е истински жрец-огнепоклонник, който се е разочаровал от вярата си и се е отвърнал от божественото начало, като е принизил досега си с огъня до обикновен цирков номер. Още по-странното беше, че тази легенда напълно отговаряше на истината. В миналото на Заратустра имаше някаква ужасна трагедия, която го беше накарала да напусне храма на Ахура-Мазда и да тръгне по пътя на странстващия цирков артист. Беше едър мъж, плешив като мраморна топка, и извън арената беше неизменно вежлив и говореше толкова тихо, че човек никога не беше сигурен какво точно е казал. Когато обаче излезеше на арената със своите огньове, в очите му се надигаше мрачен, застрашителен и отчаяно дързък пламък.

Добре, че братята Вон му бяха показали няколко вида китайски експлодиращи фойерверки – когато се занимаваше с тях, изглеждаше наистина щастлив. ***Върни се на 1*** *за нов избор.*

74.

Виковете ми накараха опитните воини на цирка веднага да хванат оръжията си и да застанат нащрек, така че когато първите нападатели изригнаха изпод пясъка сред краката на камилите ни, бяхме повече или по-малко подготвени. Въпреки това през първите няколко мига никой не виждаше какво точно става - после започнахме да различаваме нови и нови непознати фигури, които изведнъж изхвърчаваха право нагоре от пясъка и около тях започваха да свистят остриета. *Запиши си, че сте отстранили трима от нападателите още при началната им атака и* ***продължи на 3.***

75.

Виждах отраженията на мислите на човека в силни, ярки цветове, което веднага ми подсказваше както че го мъчат силни чувства, така и какво може да ги е породило. Основните нюанси бяха отровното жълто на сковаващия страх и светлосиньото на безграничната обич – които се сливаха в дълбокия изумруд на тежката тъга и безнадеждната скръб. Само тук-таме просветваха пламъчета яркосиньо, като знак, че надеждата на мъжа не го е изоставила напълно.

Печелиш две точки, читателю (помни общия им брой, ако си спечелил и други) и ***продължаваш на 79.***

76.

Чичо Шанкар размаха ръце и кобрите полетяха срещу враговете му, докато от кошниците зад гърба му на пясъка се провлачваха нови и нови, стрелкаха се между краката му и също атакуваха разбойниците. И все пак, той нямаше шансове. С нечовешка решимост, нападателите продължаваха да скъсяват дистанцията, дори след като бяха ухапани смъртоносно, и преди да успее да ги засипе с втора вълна от разгневени кобри, достигнаха до него и безмилостно го съсякоха. *Запиши си, че е отстранил 6 нападатели и се* ***върни на 3*** *за нов избор.*

77.

- Имаш рядка дарба - каза ми странникът. - Толкова рядка, че в целия свят може би има само още един човек, който я притежава. Ако те обучават подходящо, пътят ти може да те отведе далеч. Ела с мен и ще видиш докъде.

Упражнявах дарбата си да гледам в умовете на хората, откакто се помнех. Бях се научил да разбирам дали са добри или лоши, дали ме лъжат или лъжат самите себе си, още преди да се науча да говоря. Вече инстинктивно разчитах на тази способност, докато разговарях с тях, но сега разполагах само с думите на непознатия, за да направя преценка. Чувството беше неприятно - сякаш изведнъж бях изгубил почва под краката си, точно когато трябваше да бягам най-бързо.

- Да дойда с теб - повторих. – Но така ще трябва да оставя цирка на баща ми.

Непознатият изсумтя.

- Това са евтини панаирджийски трикове. Призванието ти не е да смайваш селяците, като познаваш какво са сложили в някакво ковчеже.

- Не, не е - съгласих се. - Призванието ми е да им помагам.

Той помълча малко, кимна и се изправи. Малката кесия с парите остана на килима пред мен.

- Така е - каза непознатият. - Но можеш да им помогнеш много повече, ако дойдеш с мен. **Мини на 26.**

78.

Отбележи си, че Ашхад е успял да отстрани 9 нападатели и **продължи на 18.**

79.

Прокашлях се. Настъпи толкова дълбока тишина, че се чуваше как припукват догарящите факли.

И така, трябваше да дам отговора си. Предметът беше:

Кожена кесия – **9.**	Извита кама – **19.**
Парцалена кукла – **29.**	Дървена лъжица – **39.**
Плод от нар – **49.**	Кехлибарена броеница – **59**

80.

Откъснах се от ръцете на Лей Ли, скочих от камилата и хукнах право към татко, като по пътя се спрях, за да вдигна от пясъка един изпуснат меч. Непривичната тежест на оръжието ме накара да залитна и едва не се препънах, но продължих да тичам напред. Мечът беше толкова окървавен, че лъскавата течност се стичаше и по дръжката и тя се плъзгаше в ръцете ми.

Като в някакъв кошмар видях как пясъчните разбойници се хвърлят едновременно върху татко от всички страни като хиени, които са решили да довършат някой стар лъв. Чукът му изсвистя за последен път, като пукна черепа на най-близкия от тях, но останалите продължиха напред и наскачаха върху баща ми, за да го съборят с тежестта си. Ръждивите остриета на мечовете им се вдигаха и спускаха жестоко и неуморно, като пронизваха ту него, ту собствените им тела, сякаш това нямаше никакво значение. Баща ми изрева от болка и краката му се подгънаха под тежестта на разбойниците.

Аз също извиках и удвоих усилията си да стигна до него, преди да е намерил смъртта си, но точно в този миг нещо болезнено твърдо подсече краката ми и аз се проснах на пътя. При падането изпуснах тежкия меч и той се изтъркаля далеч встрани.

- Татко! - извиках отчаяно.

Баща ми успя да извърти глава изпод преплетените крайници и мечове на разбойниците, за да ме погледне. В очите му се четеше отчаяние.

- Самир? - извика той в отговор. - Бягай!

Незнайно кога, от очите ми бяха потекли сълзи. Солената течност замъгляваше погледа ми, стичаше се по бузите ми и капеше в пясъка. Вътрешното ми зрение се намеси и неумолимо ми показа червените демони, които не спираха да дупчат с оръжията си тялото на татко.

- Бяга-а-а-й! - повтори той.

Ако общият брой на всички отстранени нападатели дотук е 25 или повече, ***прехвърли се на 41.*** *Ако е по-малко, това, уви, е краят на играта, тъй като и Ашхад, и малкият му син Самир намират смъртта си в ужасната битка.*

81.

След няколко минути странникът позволи на коня да забави ход, скочи на пясъка и ме свали от седлото, за да провери дали не съм ранен. Останах неподвижен, докато ръцете му бързо, почти грубо опипаха крайниците ми. Спомних си как се движеше непознатият човек с шамията, когато беше стиснал дългото копие и се сражаваше с разбойниците.

- Как го направи? - попитах. - Как ги уби?

Страхът ми беше отстъпил място на мрачна решителност.

Той кимна на себе си и се отдръпна една крачка назад, но остана на колене върху пясъка, така че очите му бяха на нивото на моите. После леко се усмихна, вдигна ръце към лицето си... и най-сетне свали шамията, която го криеше през цялото време.

Отначало дори не разбрах какво виждам.

Лицето му беше обърнато към мен и сякаш ме изучаваше внимателно, но нещо не беше наред.

После изведнъж го осъзнах и силата на откритието ме накара да залитна.

Човекът беше сляп. Очите му бяха покрити от плътна тъмна превръзка, която дотогава не бях видял, защото се криеше под шамията му.

- Как го направи?! - повторих със страхопочитание.

- Ще те науча - обеща ми той

КРАЙ

(Неизбежната война на вече порасналия Самир и неговия учител срещу сектата на убийците можете да проследите в първите две книги-игри от поредицата ***„Асасините на Персия”****: Спящият убиец и Четецът на хора)*

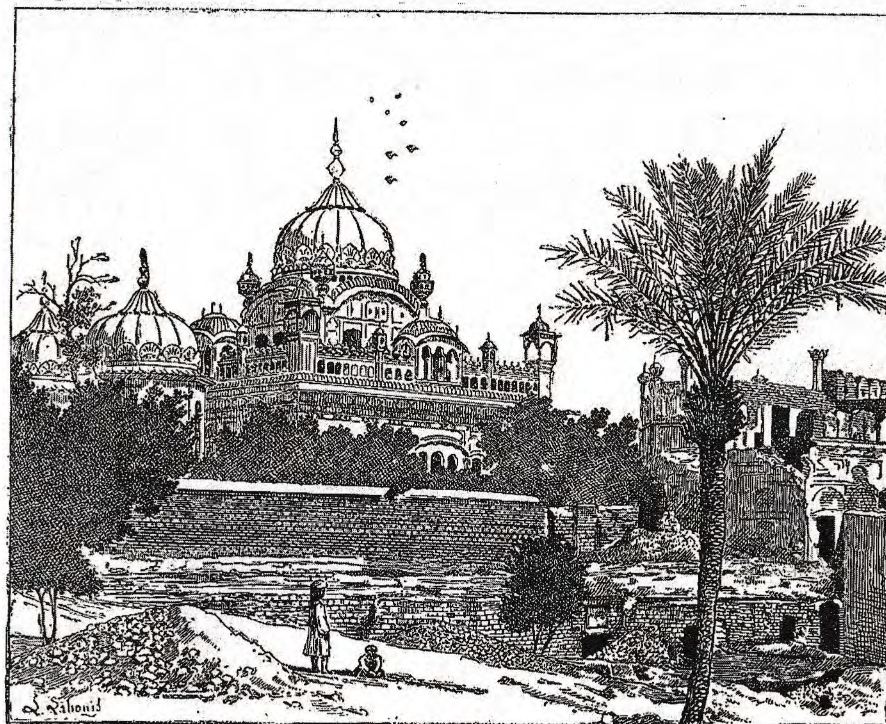


ТАБЛИЦА ЗА БИТКИ

Ниво на атака / *Шанс*	*+5 или +6*	*+3 или +4*	*+1 или +2*	*0*	*-1 или -2*	*-3 или -4*	*-5 или -6*
2	6/4	6/3	7/3	8/3	9/2	10/1	У/0
3	5/4	5/3	6/3	7/3	8/3	9/2	10/1
4	4/5	5/5	6/4	6/3	7/3	8/3	9/2
5	3/6	4/6	5/5	5/4	6/4	7/4	8/3
6	3/7	3/6	4/6	5/5	5/4	6/4	7/4
7	3/8	3/7	3/6	4/6	5/5	5/4	6/4
8	3/9	3/8	3/7	4/7	4/6	4/5	5/5
9	2/10	3/9	3/8	3/7	4/7	4/6	4/5
10	2/У	2/10	2/9	2/8	3/7	3/6	4/6
11	1/У	2/У	2/10	2/9	3/8	3/7	4/7
12	0/У	1/У	2/У	2/10	2/9	2/8	3/8

ДНЕВНИК НА ПРИКЛЮЧЕНИЕТО

Живот: 30	Жълтици: 5

УМЕНИЯ	
Сила	География
Ръкопашен бой	Красноречие
Бой с кинжал	Наблюдателност
Бой с меч	Хитрост
Стрелба с лък	Бяла магия
Езици	Черна магия
Отваряне на ключалки	История
Незабележимост	Корабоплаване

Предмети:	Бележки:
меч кинжал	

КНИГА-ИГРА

ЛеденатА ЦитаделА

Колин Уолъмбъри



включва също „Пътуващият цирк"
от Е. Уейн и Р. Блонд